1602

רשומון

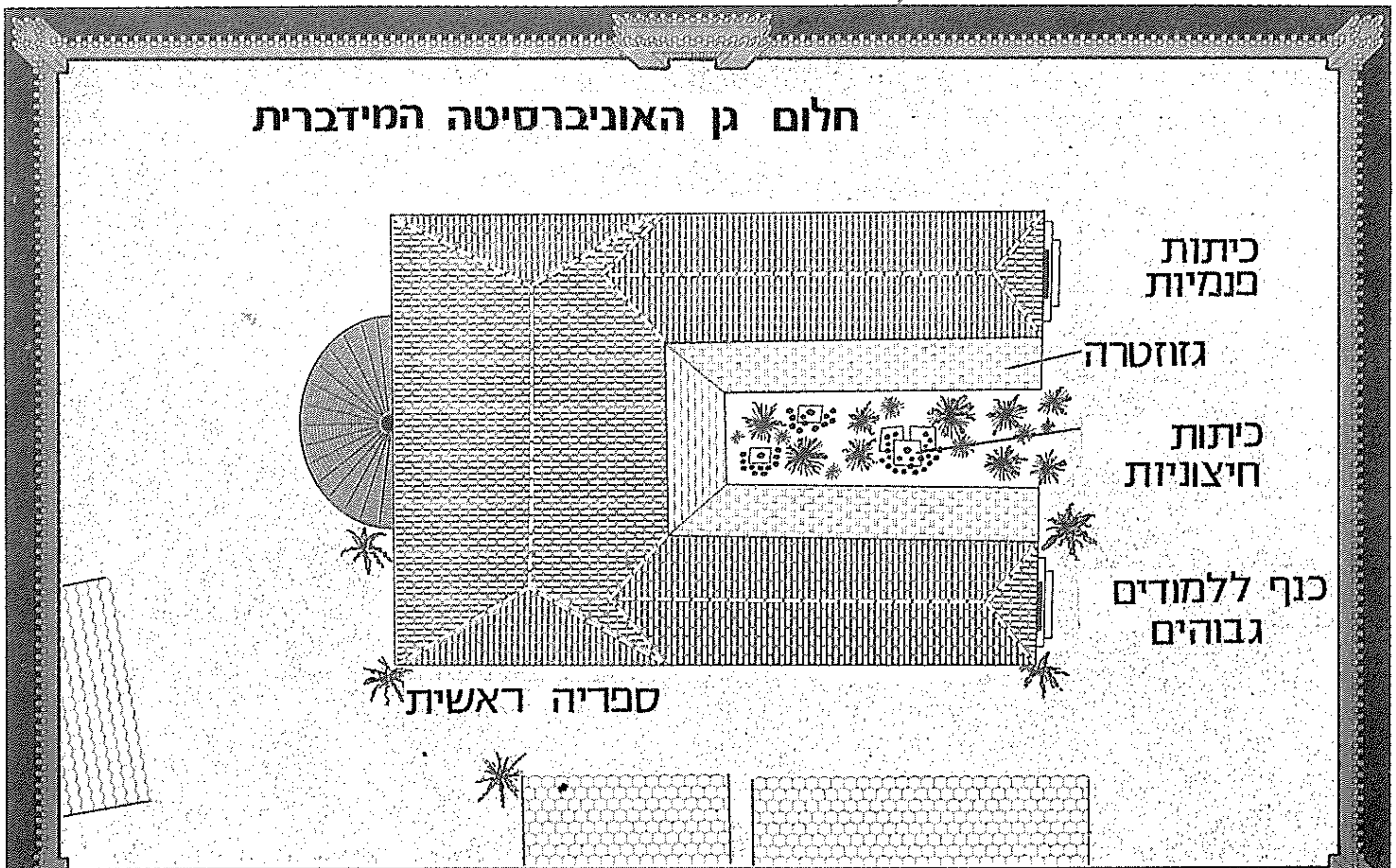


עזר־משחק רשמי

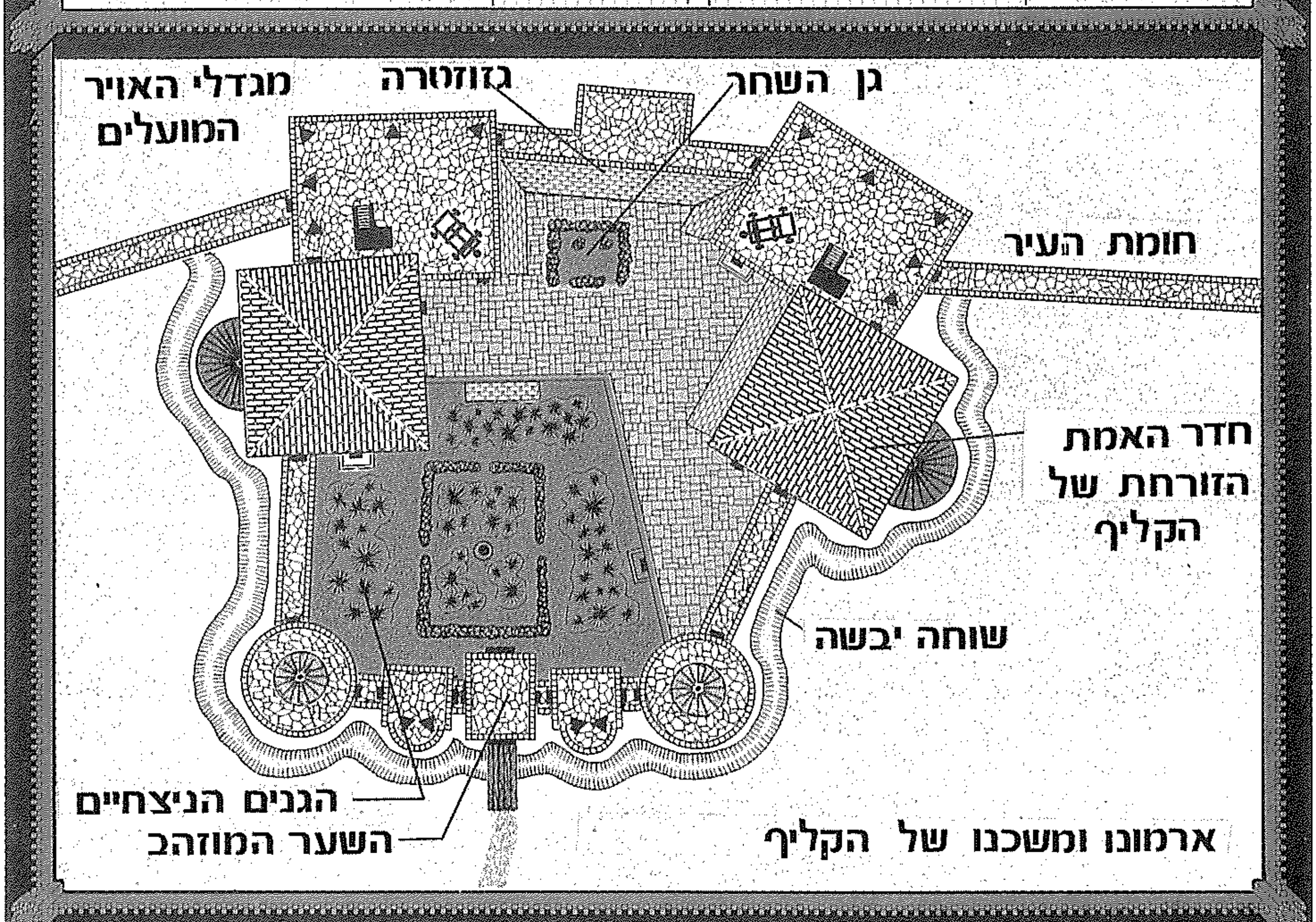
אמירויות ילארוס

מאת קן רולסטון

קיצב



חלום גן האוניברסיטה המידברית
כיתות פנמיות
גזוזטרה
כיתות חיצוניות
כנף ללמודים גבוהים
ספריה ראשית



מגדלי האויר המועלים
גזוזטרה
גן השחר
חומת העיר
חדר האמת הזורחת של הקליף
שוחה יבשה
הגנים הניצחיים
השער המוזהב
ארמונו ומשכנו של הקליף

רשומון

עזר משחק רישמי

אמירויות ילארוס

מאת קן רולסטון

תוכן ענינים

תכנון: קן רולסטון
עריכה: אן גריי מק'קרידי
התאמה: ברוס הרד
איור עטיפה: קליד קולדוול
איורים פנימיים: דאג צ'ייפ
עצוב גרפי: דניס קות', קולין אומאלי, דיוויס ס. סאת'רלנד
מיפוי: דניס קות', דיוויד ס. סאת'רלנד
הדפסה: מרלין פייבור, קים לינדאו

תרגום לעברית: עמוס ויעל אלון ואילת ניר
עורך ראשי: גבע פרי
הפקה: גיא פרי ־ מיצוב בינלאומי בע"מ
סדר־מחשב: טופ־טייפ
דפס: טופרינט
עיצוב לוגו: קרול דלקנהו
קרטוגרפיה: קרול דלקנהו

הערה חשובה
מסיבות הנובעות ממבנה השפה העברית הפנייה לקורא היא בלשון זכר. אולם החומר מיועד לגברים ונשים כאחד.

נדפס בישראל 1993 ISBN 965-437-040-9 מסת"ב

מבוא

הרשומון

תוספת זו היא ספר עזר בעיקר לשליט־מבוך, למרות, שבשיקול דעתו, חלקים ניכרים יכולים להיות נגישים לשחקנים במערכה שלו.

הרשומון של אמירויות ילארום הינו מערכה מלאה המפרטת את ההיסטוריה והתרבות של ילארום, תרבות הדומה לממלכות במדבר בימי הביניים במזרח־התיכון. הרשומון מציע הרבה הרפתקאות ואלמנטים של הרפתקאות לדמויות בדרגות מתחיל, מתקדם, מומחה ואשף, ונותן לשליט המבוך הרבה עצות מעשיות ואסטרטגיות להצגת החומר בהרפתקה.

אמירויות ילארום

האמירויות הן אומה גדולה צפונית לקרמאיקוס ותיאטיס. היא גובלת במזרח בים השחר, במערב בדרוקין ובצפון בבית־אבן ובממלכת סודרפיורד. התאחדות זו של שש אמירויות מפורסמת ביחידות הצבאיות המצוינות שלה, ובמסורת של נוודי המדבר כלוחמים נועזים ואציליים.

כיצד להשתמש ברשומון?

באמצע הרשומון נספח נתלש לשחקן, שהינו מבוא להיסטוריה ולתרבות של ילארום, ולחוקים ונוהלים מיוחדים שתזדקק להם במערכה ילארית. תן את הנספח לשחקניך. מידע המוצג בכתב מוטה מיועד לשליט־המבוך בלבד.



ההסטוריה של אמירויות ילארום

ההסטוריה: הגרסה המקומית

כמסופר ע"י יוסף אל מוסא, סופר ורשם של ה"שליך" של קוזנטץ, בתאור מפורט לבנים ולבנות של השייך, על מנת שיונחו כפי ש"הנחמה" מורה.

"בהסטוריה ובאגדות, ילדיי, ישנם סיפורים רבים על אנשים ודברים שחלפו, של גזעים עתיקים, שליטים שעזבו, ערים שנעלמו ותעלומות ללא פתרון - אכן סיפורים לרוב, אך זה כל שאוכל לספר לכם, כך שחוכמתי לא תראה דלה, וארוחת הצהריים שלכם לא תתקרר.

"בהתחלה היה החול והרוח, ולתוך הרוח והחול הללו נכנס הנווד - איש על סוס מהיר, בעל האוהל הלבן והעדר חסר המנוחה. מאין בא? איש לא ידע מלבד הנצחי. יש האומרים שבא מהצפון, מארץ הדשא־ללא סוף, המשתרעת עד קצה העולם. אחרים אומרים שהגיע מעבר לים, הוגלה מיבשות רחוקות ומאימפריות שלא יתוארו. אחרים אומרים שהוא תמיד היה כאן.

"אבל הנה הגיע הנווד ומצא את החול והרוח, אבל הוא גם מצא את אדמת המרעה של החורף, את גשמי האביב ואת מערות הקיץ, בורות המים של הסתיו. עדריו התפתחו יפה, והוא היה מרוצה. ורבים מהנוודים התישבו באזור אדמות המרעה מסביב לנווי־המדבר ולנהרות המקפצים, והם הפכו לתאזאר - שוכן הבתים, המתרבת ובונה הערים.

"במשך שנים, הנוודים הנועזים והתאזארים החרוצים, השקיפו אלו על אלו במבט מלא בוז, התאזארים ראו בנוודים אכזרים וגסים, ולנוודים נראו התאזארים כחלשים ופחדנים.

שליטים ואמירים רבים שלטו בשטחי הנוודים והתאזארים. והיו לירבים נוודים מול נוודים, כשלחמו על האדמות הצחיחות; תאזארים מול תאזארים כשנלחמו על מים; ותאזארים מול נוודים כשנלחמו על מזון ועל שנאה הדדית. המלחמה נמשכה לעד, או לפחות עד שרק הנצחי יכול היה לחזות בה.

"ואז לדרום הגיעו התיאטים. ולמזרח חדרו האלפאטים. הם בנו ערים גדולות, לחמו על אדמות ודחקו את רגלי הנוודים והתאזארים, שאותם גם העבידו וגנבו את פרי־עמלם.

"במשך מאות קשות של שנים, הזרים שלטו על אדמתנו ולמרות זאת היינו גאים וחזקים, לא היינו מאוחדים והזרים שברו את מרידותינו ופזרו אותנו. אבות אבותיכם חיפשו מסתור בעומק המדבר, היכן שהזרים לא הגיעו, ופיתחו, במשך דורות, שנאה לשליטים אכזריים הזרים, והשתוקקו לנקמה.

ואז קם אל־קלים, הנביא, מחבר "הנחמה", מפיץ מילת האמת הנצחית, והוא אמר: "שכחו שנאתכם זה לזה, גלו את אהבתכם לצדק וכבוד, ודבר לא יעמוד בפני חרבותיכם." והמנהיגים של כל השבטים עמדו לפניו, מבוישים, והניחו בצד את שנאתם האחד לשני. יחד, הרימו קולם בצעקה, והביאו את כל האנשים יחדיו, שבט עם שבט, נווד עם תאזאר, שודד עם סוחר, איכר עם לוחם. הם הרימו חרבותיהם כאחד, וכאיש אחד תקפו את הצר, ולהיכן שפנו, איש לא היה יכול לעמוד בפניהם. הארץ שוב היתה שלנו, היללנו את הנצחי, שרצונו הוא כל יכול.

אבל כשהזר נוצח, המנהיגים והאמירים היו נלחמים שוב בזה בזה, אולם אל־קלים אמר להם: "ראיתם מה ביכולתכם לעשות יחדיו למען החלום של צדק וכבוד. חלומות כאלו עדיין גדולים, אך אני מציב בפניכם כאתגר חלום גדול יותר - החלום להפוך את המדבר לגן - היכן שהחול, יעלו צמחים ומדשאות נרחבות למרעה, והיכן שסלעים, ייבעו מים רבים, בחופשיות כמו האויר.

ואל־קלים נתן לנו את ה"נחמה", ממנו למדנו את הדרך והחלום. והמנהיגים והאמירים חלקו ב"נחמה", וכבדו אותה, מאחר וראו שהיא הראתה להם באמת טוב, וחלום משותף: שבט עם שבט, נווד עם תאזאר. והמנהיגים והאמירים התחננו בפני אל־קלים שיהיה מנהיג עליהם, על מנת שידריך וינחה אותם בדרך להשגת חלומם.

והוא הסכים באומרו "לשמוע משמעותו לציית", והם קראו לו סולטן, שליט על שליטים. והוא בנה עיר בירה גדולה, ילארום האדירה בעלת הצריחים הנוצצים, מהם יוכל לצוות על השליטים והאמירים לפי בקשתם, והם יכלו לבקרו ואת האוניברסיטה שלו, כדי שגם הם יוכלו ללמוד את החוכמה הגדולה של הנצחי.

והנביאים והחכמים של אל־קלים חפשו בכתבי הפילוסופיה, המדע והכישופים אחרי הדרך להפריח את המדבר כמו גן ומהסלעים להנביע מעינות זכים.

מה שהם למדו הם חלקו עם השליטים והאמירים, והם עם שבטיהם, והשפע והנוחיות גדלו. ובזמנו של אל־קלים גדלה ילארום להיות מעצמה אדירה ואיחוד של השבטים. האנשים פרחו, והאדמה הצמיחה מדשאות ירוקות והעדרים גבהו והשמינו והיה שפע ושמחה.

ועדיין היום מנהיגינו מעוררי יראה במועצות החזקים, וצבאותינו הטובים בעולם. הכבישים והדרכים של המדבר האלסיאני עמוסים כלים הנושאים סחורות מבעלי המלאכה הידועים שלנו ומארצות רחוקות, ונמלים זרים רבים נפקדו ע"י אנשי הים - הסוחרים שלנו, שהטעינו סחורות מארצות רחוקות.

וממשיכיו של אל־קלים, סולטני ילארום, הוכחו כנסיכים חכמים ונדיבים, והמלומדים והיועצים שלהם החכמים והנבונים כמו פאריד, בן־לוויתו החכם של אל־קלים. ואפילו כשם שאמכם המכובדת, "השליך", שולטת בחכמה ובנדיבות בשבטנו, כך עשו שאר השליטים והאמירים בשלטונם על שבטיהם, מכוונים ע"י מילת הנצחי ויועצי הסולטן.

כך, ילדיי, זה היה, וכך זה עכשיו, ובזכות רצון הנצחי, כך יהיה. ובזה מסתיים שיעורכם להיום.

כעת קומו, נערו את האבק ממכנסיכם, ומהר פנימה לארוחת הערב, ולא, ג'מילה תתלוש את זקני מסנטרי, בעבור שהחזקתיכם, זאביי הצעירים, מהארוחה המפוארת. לכו!"

ההיסטוריה: כפי ששליט־המבוך ובני־האלמות מכירים

דיווחו של יוסף אל מוסא על ההסטוריה של ילארום הוא מדויק למדיי, כפי שמסורות בעל־פה של בני המדבר האלסיאני, יספרו. בני תרבות אחרת עשויים לספר סיפור שונה. רק לאלפאטים והתיאטים תיעוד משנת 150 א'כ (א'כ-אחרי כהונתו של קיסר תיאטיס), והתיעוד מכסה רק אזורים שנשלטו ע"י אימפריות חשובות: החוף הצפוני והמרכזי של אלפאטיה, והחוף הדרומי ושוכני האזור הגבוה של תיאטיס. המקיסטנים מן המישור הצפוני המתפתח, הם תרבות של נוודים הקשורים לאנשי תאנות אתנגר המודרנית. יש להם תיעוד בעל־פה המוגבל לתולדותיהם שלהם, ולכן פחות מפורט מהתיעוד בעל־פה של שבטי המדבר האלסיאני.

האמפריה הניטית: אודות התרבות הקדומה ביותר שרדה, הניטים, אין שום תיעוד. אפילו חיפוש בקסמים והתיעצות בבני־אלמוות, העלו מעט מידע על האנשים הללו, מאחר והם מקוללים ע"י בני־האלמוות לאלמוניות, בשל פשעים של מנהיגיהם, ומגינם, בן־האלמוות, טנאתוס. תרבות זו פרחה בין 1500 ל־500 ל'כ, לאורך הנהר דמוי הנילוס, ניטיה, הזורם מהרי בית־אבן, במערב, לים השחר, במזרח. בין הגורמים שהביאו

ההסטוריה של אמירויות ילארוס

לירידת האימפריה מגדולתה, בסביבות 500 ל'כ (ראה אוכלוסיית אמירויות ילארום), היו התרוממות קרקעות של האדמות הצפוניות ושקיעת האגן האלסיאני, אשר הפנו את מקורות הניטיה אל מעמקי המדבר האלסיאני, וגרמו בכך להתמוטטות הבסיס החקלאי של האימפריה הניטית. חלקים פגועים של תרבות זו שרדו לאורך מישור החוף המזרחי, עד שנכבשו או הושמדו על־ידי מושבת האלפאטים, בסביבות 250 א'כ.

ניתן עדיין למצוא צאצאים של הניטים שחומי העור, בין תושבי ערי החוף הצפון־מזרחי וביישובים מבודדים בפנים הארץ, אולם הם כבר שכחו את מסורתם. אפילו המלומדים ביותר אינם יודעים יותר משמה ומיקומה הכללי של התרבות, ושהיא נעלמה לחלוטין בזמנים עתיקים.

אנשי המדבר האלסיאני: הגזע העיקרי באמירויות הוא זרע לגזע שהיה משועבד על־ידי הניטים, ומקורו באי השחר, יבשת הנמצאת מזרחית לתיאאטיס, עובדה הידועה רק לבני־האלמוות. הם היו האנשים הראשונים שיישבו את המדבר האלסיאני, ועל־כן חשבו שתמיד היו שם. התיעוד בעל־פה שלהם - בסיפורים ופולקלור, מגיע עד לתחילת מושבות התיאאטים והאלפאטים, למרות, שכנראה, חלק מהסיפורים עתיקים יותר.

המקיסטנים: במאה הראשונה א'כ, שרידים של העם המקיסטני היגרו מאזור תאנות אטנגר לעמק האוסט־אורט. האזור היה בלתי מיושב, בזמן ההוא, ובידוד האזור משאר שבטי אטנגר, והפוריות והשלווה של עמק האוסט־אורט, הם כנראה הסיבות להימנעותם מכוונות המלחמה והיריבות של אבותיהם הצפוניים.

מושבות האלפאטים והתיאאטים: המתיישבים האלפאטיים והתיאאטים הראשונים הגיעו בסביבות 250 א'כ. הנוודים האלסיאנים (שוכני אוהלים נודדים) והתאזאר (תושבי הבתים), כבשו את המדבר הגדול ואת האזורים המעובדים מסביב לנווי־המדבר ולאורך מישור החוף בזמן ההוא. התרבויות המתוחכמות, האלפאטית והתיאאטית, השתלטו בקלות על הנוודים הבלתי־מאורגנים, בנצלם את המלחמות השבטיות ומושגיהם הרומנטיים על תהילת הלוחמה. האלפאטים התרכזו לאורך מישור החוף הצפוני והמרכזי, בשעה שמושבות התיאאטים התרכזו לאורך החוף הדרום מזרחי ובפנים הארץ, למרגלות שרשרת ההרים אלטן־טיפ.

במאות הבאות, היו תקופות משתנות של מלחמה, ומסחר ותקשורת חשדניים בין שבטי המדבר האלסיאנים ואמפריות האלפאטים והתיאאטים. למרות תרעומת עמוקה על שליטי המושבות שלהם, האלסיאנים הפיקו תועלות מהחילופין התרבותי והטכנולוגי.

אולם, בסביבות 500 א'כ, סדרה של ריבים מרים התפתחה בין המושבות של האלפאטים והתיאאטים. שבטים שונים הזדהו עם כל מושבה במריבות, כשהאלסיאנים נושאים את עיקר הנטל של המלחמה, לרב פעלו להתגבר על מאבקים שבטיים מרים. ממשלות המושבות הפכו בהדרגה אכזריות ומדכאות יותר, דבר שהזין את המרירות של האלסיאנים, כשההשרדות של המושבות הועמדה בסכנה ע"י הלחימה הבלתי־פוסקת ואיום הפלישה.

סולימן אל־קלים: כמה שבטים נמנעו מקשר עם המושבות המסוכסכות המזרחיות ופנו לבידוד ולשלום בפנים המדבר. זה היה לאחד השבטים המבודדים הללו, שהמנהיג הדגול מבחינה פוליטית, צבאית ודתית נולד לעם האלסיאני - סולימן אל־קלים. התקופה הראשונה של חייו רבי החשיבות, התחילה כששבטו תפס את הכפר חסר החשיבות, ילארום, ב־825 א'כ, המשיכה באיחוד מספר שבטים אלסיאנים וחמולות מקיסטניות תחת שרביט אחד, ובמסעות הכיבוש והמצורים המוצלחים בין 827־830 נגד מושבות האלפאטים והתיאאטים הקדומים, והסתיימה בשליטתו המרכזית, ובייסוד ברית השבטים המאוחדים של אמירויות ילארום, בשנת 831. רבת משמעות כשם שהיתה המחצית הראשונה של חייו, היתה זו המחצית השנייה של חייו, שהבטיחה את הירושה של החצי הראשון.

מסע החיפוש האגדתי שלו, לפנייה אל בני־האלמוות, בשם אנשי המדבר האליסיאני, מתועד ב"נחמה", המהווה סיפור משל של מסע זה, אשר נערך ע"י אל־קלים ובן לוויתו הנאמן, פריד. ספר זה הינו אבן הפינה של "הדרך לאמת הנצחית", המסלול להארה הרוחנית, ובדרך אגב, נחשב לאחד הרישומים החשובים על פוליטיקה ומוסר בהיסטוריה המודרנית.

ב"נחמה" נמצאת גם מתנתו המשמעותית ביותר של אל־קלים לאנשיו, "חלום גן המדבר". שאיפה זו, להפוך את המדבר האלסיאני לאדמה פוריה כירושה לדורות הבאים, הוא היסוד של אמירויות ילארום. ההשראה שגורמת לאנשי ושליטי השבטים להניח בצד את יריבויותיהם המסורתיות ולעבוד יחד למען מטרתם המשותפת. ללא איחוד רעיוני, ברית הנוודים והשבטים החקלאיים לא יכולה היתה להתקיים.

אל־קלים גרם לילארום, עיר הבירה של האמירויות, להפוך לעיר קוסמופוליטית (כלל־עולמית) ומרכז לימודים ידוע. כמו־כן, הפכה למרכז הזהות התרבותית של האמירויות. הרעיונות המקוריים שלו, על לוחמת גרילה בעזרת קשתים וקוסמים, והניצול היעיל של לוחמי המדבר הרכובים, הינם עדיין גורמים מכריעים בהכרה בעליונות צבאות האמירויות. במובנים אלו, וברבים אחרים, אל־קלים הינו, למעשה, אביהן של אמירויות ילארום.

ממשיכיו של אל־קלים: אל־קלים היה הסולטן הראשון. ישנן שתי קבוצות עקריות הטוענות שהן ממשיכיו האמיתיים של אל־קלים. הקבוצה הראשונה, המטיפים ("המורים של האמת המוסרית"), טוענת כי את ממשיכו של אל־קלים יש לבחור על־פי חוכמתו. המטיפים, אסיפה של חכמים ומלומדים, יושבים בעיר הבירה, ילארום, והם עוזרים לסולטן הנוכחי בבחירת יורשיו. הסולטנים הנוכחיים של ילארום נקבעו על־פי צורה זו של ירושה. בזכות מטיפים אלו, האמירויות של ילארום נשארה נאמנה לרעיונות של אל־קלים גם במאה שלאחר מות אל־קלים, בשנת 900 א'כ.

הטענה המתחרה לירושה, מגיעה מצאצאי משפחתו של אל־קלים. קבוצה זו, ה"קרובים", כפי שהם מכנים את עצמם, מחזיקים בנוה־המדבר "האבשן" כמרכזם התרבותי ושומרים בקנאות ובקיצוניות על תורתו של אל־קלים, במיוחד בגישה המלחמתית והשמירה האגרסיבית על הדרך הנצחית באמצעות הדיפלומטיה, ההטפה והחרב. במאה שלאחר מותו של אל־קלים, ה"קרובים", בצורה מנומסת, הכירו ברשויות של ילארום, מבחינה שלטונית , אבל הם ערערו בצורה חזקה על סמכותן הדתית.

התקופה המודרנית: בשתי המאות אחרי לידתו של אל־קלים, גדלה האמירויות של ילארום להיות מעצמת מסחר מכובדת וכוח צבאי רציני (שיש לקחת בחשבון). תושבי ילארום נהנו בכלכלה מפותחת וגידול האוכלוסיה, ויציבות פוליטית וביטחון.

למרות שאנשי ילארום מבודדים במידת מה משאר העולם (אולי לעיתים מתעלמים מדרכו), האכר הטיפוסי והנווד הרועה של ילארום נהנו מרמת חיים גבוהה מהתושבים של אומות שכנות, והמלומדים והקוסמים של האוניברסיטאות העירוניות של ילארום יכולים בכבוד לטעון לשוויון עם המלומדים הגדולים והמכשפים של אמפריות ותיקות ומבוססות הרבה יותר כמו אלפאטיה ותיאאטים.

תמצית הסטורית לשה"מ

הפרטים בכתב נטוי ידועים רק לבני האלמוות ולשה"מ. הפרטים באותיות מודגשות מציינים מוצרי מו"ד אחרים הקשורים, באמצעות הקיצור; ראה מקרא, למובאה מלאה.

שנת הארוע:

3000 ל'כ - גשם האש הגדול; תרבות "ביצת השחור" הושמדה. הכוכב נוטה על צירו, מקפיא את יבשת "ביצת השחור" וגורם למעטה קרח לסגת מהאזורים של עולם מו"ד המודרני (ראה DA1).

2000 ל'כ - תקופות תרבויות הברונזה והברזל בעולם ה־מו"ד. ישובים חקלאיים מוקדמים לאורך הנהר ניטייה.

1500 ל'כ - עלית האמפריה הניטית.

1000 ל'כ - שיא האמפריה הניטית, ארכיטקטורה בעלת ערך לדורות, ערים גדולות בדלתה, כיבוש מדינות שכנות ומושבות רחוקות, תרבות.
עליית האמפריה האלפאטית מעבר לים השחר.

500 ל'כ - נפילה פתאומית של האמפריה הניטיית. שינויי מזג־אויר, נטיית מקורות הנהר ניטייה והעלמות הנהר. אי שקט חברתי, איתני טבע בוגדניים, וקללת בני האלמוות גורמים לאמפריה להעלם לחלוטין. אבות אבותיהם של האליסיאנים החדשים, מגיעים לאגן המדבר ומיסדים את תרבות הנוודים.

0 א'כ - הקיסר הראשון של תיאטיס מוכתר.
ישובים חקלאים מוקדמים של אלסיאנים, לאורך מישור החוף נווי המדבר הפנימיים.

100 א'כ - צאצאי שבט הנוודים המקיסטני נכנסים מצפון, ומתיישבים בעמק האוסט־אורט.

150 א'כ - מושבות תיאטיות ראשונות לאורך מישור החוף הדרום־מזרחי של ילארום החדשה, ולרגלי רכס הרי האלטן־טיפ. אלסיאנים נעים למדבר, משועבדים או מתבוללים.

250 א'כ - שגשוג המושבות התיאטיות. מושבות ראשונות אלפאטיות לאורך מישור החוף הצפוני והמרכזי. אלסיאנים מגורשים או משועבדים.

500 א'כ - מלחמות לסרוגין בין מושבות האלפאטים והתיאטים במשך שלוש מאות השנים הבאות.
ריב מתמשך בין שבטי האלסיאנים. המושבות בירידה.

800 א'כ - הולדת סולימן אל־קלים.

825 א'כ - אל־קלים תופס את הכפר ילארום, ומיסד בו את מושב השבטים.

826 א'כ - אל־קלים לוכד את סינסה־מנור, פרסה וצסיפון, ומאחד את המקיסטנים והאלסיאנים תחת נס "האמת הנצחית".

827 א'כ - מסע מלחמה נגד שליטי האלפאטים מסתיים בנצחונו של ג'בור, סילוק נוכחות האלפאטים מהאיזור.

828־830 א'כ - מסע מלחמה נגד שליטי התיאטים מסתיים בכיבוש תמרוניקס, המסלק את השפעת התיאטים מהאזור.

831 א'כ - ייסוד ברית השבטים המאוחדים של אמירויות ילארום.

835? א'כ - עליה לרגל של אל־קלים לבני האלמוות. אל־קלים מתחיל במסעו למסלול הדיינסט (שושלתן), לחיי־אלמוות.

855? א'כ - חיבור ה"נחמה".

858 א'כ - ייסוד האוניברסיטה הנצחית ומועצת המטיפים בילארום.

860 א'כ - אל־קלים פורש מחיים ציבוריים.

900 א'כ - מותו של אל־קלים. *דיווח שקרי שנועד להסתיר את העלמו. אל־קלים ממשיך בחפושיו אחר האל־מוות.*

1000 א'כ - התקופה המודרנית תחת שלטון הסולטנים מקבוצת המטיפים, צאצאי אל קלים. התרבות והכלכלה משגשגות.

1050 א'כ - ילארום נופלת לשליטתם של סולטני סיעת "הקרובים" תרבות וכלכלה פורחות, אולם ערכי־המוסר בירידה, והתחדשות היריבות הבין־שבטית.

1200 א'כ - קם שליט נוודי המדבר בסייר־אולן הרחוקה. שגרירי הרפובליקה של דרוקין ושל נוודי המדבר מחזרים אחרי ברית עם ילארום. המלחמה הגדולה (ראה 4X, 5X ו־10X).

הערה: ל'כ - מציין "לפני ההכתרה".. א'כ - אחרי ההכתרה (הכתרת קיסר תיאטיס).

השטחים והאקולוגיה של האמירויות

סוחר ניקוסטני מתדרך את בן דודו מתיאטיס בערבו הראשון כחלק משיירה יבשתית:

"דבר ראשון, הילידים לא מתיחסים לארץ זו כ'ילארום', אלא כ'אמירויות', בדברם על ברית השבטים. ילארום זו עיר הבירה של פרובינציה יחידה, אף כי בעלת חשיבות סמלית גדולה. הילידים מעדיפים להתיחס לעצמם על פי אמירויותיהם. פרובינציות אלו דומות יותר לאזורים בהן קיימות קבוצות עם זהות עדתית ותברתית אחידה כמו...

"...מקיסטן, המרוכז בעמק הפורה אוסט־אורט, ומתפשט לאגן האלסיאני, מאוכלס ע"י אנשי שבטים המיוחסים לשבטים של תאנות אטנגר...

"...ניטיה, שממה לאורך רגלי הגבעות של ההרים הצפוניים, ופיסת מישור פורה על גדות הים, המיושבת ע"י שבטי מדבר מעורבים וצאצאי המושבות האלפאטיות...

"...דיט'סטניה - אזור גבוה המיושב ע"י שבטים נודדים ובואדיות הפוריים ע"י צאצאי תיאטיס התרבותיים...

"...ניקוסטניה - משכננו, מושבה תיאטית לשעבר, שהושפעה עמוקות ע"י קשריה עם הנודדים האלסיאנים ותרבויות האחרים...

"...הבאשן, עיר מתפתחת שמרכזה נוה מדבר גדול, אולם לאחרונה התרחבה לחוף. נשלטת ע"י אלסיאנים (נוודים) אשר עוינים זרים באדיקות. בודאי שאין זה מקום עבורך, בן־דודי חד הלשון...

"...ואלסיה, הפרובינציה הגדולה ביותר המקיפה את אגן המדבר האלסיאני מהדרום לצפון, מהמזרח למערב, שממה נרחבת המיושבת ע"י שבטים פרימיטיבים, המתנוננת במרכזה ע"י ילארום, עיר קטנה אך יפה, מתורבתת ואלגנטית, מלאה בשייכים עשירים, סוחרים, ומלומדים הערבים לסחורתך, בן דודי הפיקח, ובטוחה, אפילו לזר בור כמוך."

הגאולוגיה והטופוגרפיה

האמירויות הן כמו יעה גדול הנפתח לים המזרחי. ההרים הצפוניים הינם כמו הגדה הגבוהה של היעה. ושרשרות ההרים אלטן טיפ יוצרים את הגדה הנמוכה. השלוחה הצפונית של האלטן־טיפ מתרוממת במערב, ויוצרת את הגדה השלישית של היעה. אגן המדבר האלסיאני יורד בחדות מהשלוחה הצפונית של ההרים כשהוא מתפשט מזרחה, כמעט עד גובה פני הים במישורי המלח מערבית לילארום, ונוטה בעדינות כלפי מעלה שוב, הופך בהדרגה למישור מדברי גבוה עד שהוא מגיע לים, היכן שהוא נופל כמה מאות מטרים בקילומטרים האחרונים לפני שהוא מגיע לקו החוף.

כל המשקעים והמים השופעים במורדות הצפוניים, המערביים והדרומיים, מתנקזים למקורות הנרחבים התת־קרקעיים של האגן האלסיאני. רק בעמק האוסט־אורט ישנם מקורות מים עיליים משמעותיים, וכל הנהרות של אזור זה מתנקזים לתוך האגן בקצהו הדרומי של העמק. בכל מקרה, בחורף הרטוב ובאביב נחלים עונתיים רבים (ואדיות) זורמים מההרים במשך כמה חודשים, מרווים את השדות ואדמות המרעה. ואדיות אלו מתיבשים כולם בקיץ ובתחילת הסתיו.

כל ההרים המשמעותיים נמצאים מחוץ לשטח האמירויות. ההרים והגבעות הגולשים לאגן הינם די פוריים, למרות שלעיתים קרובות הסחף הכבד ומאות שנות חקלאות אינטנסיבית שחקו את האדמה. האזורים ההריים הדרומיים והצפוניים מכילים מחצבים יקרי־ערך, במיוחד ברזל מועשר בפחמן המשמש לעשית כלי־הנשק המתכתיים המפורסמים של האמירויות.

האגן האלסיאני עצמו נמצא בתהליך של שקיעה, בשעה שהאזור ההררי הצפוני מתרומם. מלומדים טוענים שיום אחד עלול האגן להפוך לים פנימי בתוך היבשת. ההרים הצפוניים נתונים תקופתית לרעשי אדמה קשים. בין רעשי האדמה הללו והדיונות הנעות מרבית הארכיטקטורה המונומנטלית (לעולם) של ניטיה העתיקה הפכה להריסות, ונקברה ע"י מאות מטרים של חולות. על כן לא תוהה איש מדוע יודעים כה מעט על הניטים.

מזג האויר

המדבר: מרבית האמירויות באגן המדבר האלסיאני, זוכות בכ־20 ס"מ גשם בשנה ואף פחות. אזורים מסוימים במדבר מקבלים פחות מזה ויש שאינם זוכים אף בטיפת גשם אחת. הטמפרטורות נעות בחורף מעשר מעלות עד כמה עשרות בקיץ במהלך היום, ונופלות בלילה בחדות עד בערך 6°־.

מחצית האזור מניב עשב קשה, וצמחיה, בשעה שבאביב ובקיץ סערות גשם מספקות מספיק טל למרעה עונתי המספק את צרכי עדרי הנוודים. סופות גשמים אלו מעוררות לעיתים קרובות מורא, עם רוחות חזקות, ברד קרחי, ברקים חזקים וגשם מעוור (סמיך).

תופעה מטאורולוגית מפחידה נוספת הינה סופת החול. סופות חול רגילות אורכות כמה שעות, ולמרות שהעיניים והפה חייבים להיות מוגנים בשביל למנוע עוורון או חנק, אנשי המדבר מתמודדים איתם ע"י חפוש מחסה, אפילו אם זה לא יותר מלהתחבא מאחורי הגמל עם הגלימה כמגן מהחול שנע והאבק, ולהמתין שהסופה תשכח.

מסוכנות יותר הן סופות החול החמורות שנמשכות זמן רב. הרוחות מגיעות למהירויות גבוהות, לעיתים קרובות מלוות ע"י סופות טורנדו, ויכולות להמשך לעיתים יומיים ואף שלושה. נוסעים הנתקעים במדבר בתנאים כאלו נמצאים במצב נואש. הרוחות השורקות והחול הנע יכולים להוציא נוסע מדעתו ושיירות שלמות אובדות לעיתים בתנאים כאלו.

בורות־מים ובארות מספקים מספיק מים לישובים קטנים ולחקלאות מוגבלת. חזונו של אל־קלים עודד הרבה מפעלים נועזים, טכנולוגיים וקסומים, ליצירת מים לישובים חדשים, חלקם אף הצליחו. האוכלוסיה המתישבת באזור זה שילשה את עצמה במאה האחרונה.

חציו השני של האזור הוא מדבר של דיונות חול, מישורי מלח, סלע חשוף, כמעט ללא צמחיה או מים עיליים. אגן המלח הגדול נמצא במערב ילארום והמדבריות הרחבים לאורך השוליים הדרומיים של האזור ההררי הניטיי הינם מסוכנים במיוחד. אפילו כאן, מים יכולים להמצא 3־5 מטר מתחת לפני השטח; אנשי המדבר הפכו מיומנים בגילוי מיקומם של מקורות מים אלו.

האזור ההררי הצחיח־למחצה: האזור ההררי שמקיף את האגן האליסיאני מקבל גשם רב יותר, המסתכם ב־35־25 ס"מ בחורף ובאביב, ונהנה גם ממיי־גשמים עונתיים הזורמים מרכסי ההרים מסביב. ואדיות אלו הינם נהרות אכזב (נהרות זמניים). בחורף ובאביב יש מספיק מים בשביל מעט השקיה ובקיץ ובסתיו הם יבשים. מים אלו מספיקים בקושי לחקלאות, אבל בהחלט מספיקים למרעה טוב לנוודים. כמו במדבר, הגשמים באים בצורה של סערות אלימות, ושטפונות פתאומיים הינם סכנה לנוסע הלא מודע. הטמפרטורות נעות מ־0° בחורף ל־35° בקיץ במהלך היום ונושרות ל־7־14° בערב.

מישור החוף הלח־למחצה: לאורך החוף המזרחי ישנה רצועת חוף מישורית צרה המשתנה ברוחבה מקילומטר לשמונה ק"מ. במערבה היא נתחמת ע"י מתלול בגובה 200־500 מטר. אזור זה מקבל עד 65 ס"מ גשם בשנה, כמות מספקת לגידולים חקלאיים. והמעינות והנחלים הנובעים לאורך המתלול וזורמים לים, יוצרים אזור רווי מים. חורף ואביב הינם העונות הגשומות שהינן מסורתיות העונות הרעות ללחימה, מאחר ותקשורת ואספקה מואטות מאוד בדרכים הבוציות

השטחים והאקולוגיה של האמירויות

והמהירות והיעילות של גדודי הפרשים מואטות מאוד; רווחי יותר לתת לאכרים לעסוק בחקלאות בעונות אלה, כך שמסעות צבאיים חייבים לחכות בד"כ לקיץ או לסתיו. הטמפ' נעות מ־15° מעלות בחורף ל־25° בקיץ במהלך היום עם נפילה קלה של 5 מעלות ופחות לקראת ערב.

רוחות החוף: הרוחות נושבות מדרום לאורך החוף בחורף ובאביב ומצפון בקיץ ובסתיו. זה משפיע בעיקר על הסוחרים המפליגים בים, החייבים לארגן את מסעותיהם כך שינצלו את הרוחות. זה גם אומר שתובלה יבשתית של סחורות יקרות ומוצרים מתכלים יכול להיות תחרותי לשיירות הנוסעות צפונה בחורף ובאביב וחוזרות בקיץ וסתיו.

סוגי שטח ואקלים

הנה סיכום קצר של סוגי השטח המצויים באמירויות, והיכן ניתן למצוא את הסוגים באמירויות. התייחס למפה המתקפלת של האמירויות ומקם כל אזור כמתואר. לפרטים גאוגרפים נוספים על האמירויות ראה רשימות מיוחדות ברשומון.

מדבר (האזור הפראי): שטח צחיח. מקבל פחות מ־25 סנט' גשם בשנה. סלעים חשופים, דיונות חול ומישורי מלח בעלי צמחיה מועטת, הממוקמת בעקר סביב נאות מדבר, בורות מים וואדיות. מאוכלס ע"י שבטי נוודים הנודדים ממרעה למרעה עפ"י העונה. ישובים חקלאיים קבועים ליד מקורות מים עונתיים וקבועים. צפיפות: אדם ופחות מכך לק"מ מרובע. (כל האמירויות מסביב לגבול האגן האלסיאני למרות שהאמירויות האלסיאנית והבאשנית הינן דומיננטיות בסוג זה של שטח).

מדבר (אזור ספר): צחיח, עם מקורות מים קבועים (כמו נאות מדבר ובורות מים). פחות מ־25 סנט' גשם בשנה. חקלאות יציבה עם בקרת מים שמרנית וישובים עירוניים צנועים הנתמכים ע"י מערכות השקיה. צפיפות אוכלוסין: 30־60 אנשים לק"מ מרובע; גבוה יותר בערים ובעיירות. (פרסה במקיסטן; ילארום באלסיה; והעיר של הבאשני באמירות הבאשנית; ועוד ישובים עירוניים וחקלאיים קטנים באמירויות האלו).

מישור החוף (המיושב): צחיח־למחצה, עם כמות משקעים עונתית קבועה. בערך 50־75 סנט' גשם בשנה. עשבים מקומיים עמידים, שיחים ועצים, כרי מרעה טובים, וחקלאות מפותחת ופוריה. מכלכל אוכלוסיה עירונית גדולה כ־10־20% מהאוכלוסיה בערים). צפיפות אוכלוסין: 40־70 איש לכל ק"מ מרובע. גבוה יותר בערים הגדולות ובעיירות (ניטיאן, הבאשן והחופי ניקוסטניק).

חבל הצמחיה (מיושב): צחיח־למחצה, עם מים על פני השטח במשך כל השנה. בין 25 ל־50 סנט' גשם בשנה. המרעה מצוין וחקלאות מספקת כדי לתמוך בשבטי הנוודים ובישובים העירוניים הצנועים. צפיפות אוכלוסין: 10־20 איש לכל ק"מ מרובע (עמק אוסט־אורט במקיסטן).

המישור הגבוה (מיושב): צחיח־למחצה, עם זרמי מים עונתיים על פני השטח. בערך 25־50 סנט' גשם בשנה. מספיק מרעה, וחקלאות דלה. ישובים צנועים רק לאורך נתיבי השיירות ובאזורי מיכרות. צפיפות אוכלוסין: 5־10 איש לק"מ מרובע (האמירויות הדיט'סטניות והניטיות, בעיקר לאורך נתיבי שיירות).

המישורים הגבוהים (אזורי הספר): צחיח־למחצה, עם מים עיליים עונתיים. בערך 25־50 סנט' גשם בשנה. מספיק מרעה וחקלאות דלה. שבטי נוודים וישובים חקלאים דלים לאורך נתיבי זרימת המים. צפיפות אוכלוסין: 5 אנשים ופחות לק"מ מרובע (הרים הניטיים והדיט'סטניים).

המישורים הגבוהים (הפרא): צחיח. 25 ופחות סנט' גשם בשנה. מדבר נרחב ואדמות בור. כמעט ללא צמחיה. אין אוכלוסיה קבועה. צפיפות אוכלוסין: פחות מאדם לק"מ מרובע (ההרים בדרום מערב אלסיה, וההרים המרכזיים בניטיה).

עולם הצומח והחי המקומי

עולם הצומח: חוץ ממעט עצי מחט בדרום ההרים של ניקוסטניה, ערערים שפופים וזיתיי פרא בניקוסטניה ובדיט'סטניה, אין יערות באמירויות.

במדבריות הצחיחים והצחיחים־למחצה ובהרים, צומחים שיחים וצמחים שהסתגלו לחיי המדבר, כמו צמח המלח, השטה צהובת הפריחה, קמומיל המדבר, והאבל בעל פירות השני, המנקדים את האזור.

האדמה בין השיחים ירוקה במשך כמה חודשים בשנה או אחרי גשם רציני. גם בעומק המדבר, גם אזורים שלא התרחשה בהם פריחה במשך שנים, יפרחו אחרי גשם נדיר. רק מישורי המלח ואדמות האבן במדבר לא יניבו כל חי.

מישור החוף, היכן שהוא לא מעובד, מניב עצי אורן חזקים, שיחים, ועשבים שוטים המתאימים למרעה, בשפע. בעמק האוסט־אורט, האדמה מכוסה ע"י עשב גבוה דומה לאלו במערב התיכון בארה"ב, עם שיחים גדלים לאורך נחלים.

יונקים: למעט עדרים המבויתים של גמלים, סוסים, עיזים, כבשים, וחמורים יש מעט יונקים גדולים באמירויות. אנטילופות וצבאי בר נפוצים באזורי הפרא הגבוהים, אבל במקומות אחרים הם אינם יכולים להתחרות בעדרים הביתיים על המרעה. באזור הגבוה הצ'יטה, האריה, הזאב והתן טורפים מעדרי הבר ולעיתים מעדרי הנודים. צייד חיות אלו הינו תחביב פופולרי בין השליטים והאמירים. בבונים הינם נפוצים בהרים הניקוסטנים ובמישור החוף, במקום בו הם פושטים על הגידולים.

ציפורים: מבחר מיני צפורי מים חיות לאורך החוף וצפורי שיר צבעוניות רבות נודדות עונתית לאורך החוף. היען יכול להמצא באזורי מישור החוף הדרומי (הפחות מיושבים).

מבחר ומספר הצפורים מוגבל יותר בפנים הארץ ובהרים. כולל "מקטר החול" ו"המצליף שירת דיונות מתוקה". שלו ויונה מהווים צייד פופולרי ושבטי הנוודים מאמנים בזים וניצים לתפוס ארנבות ושאר חיות קטנות. הנשר הגדול בקושי נראה במדבר הגבוה. הוא בונה את קינו בפסגות הגבוהות של האלטן־טיפים ולמרבה המזל יורד לחפש את טרפו למטה לעיתים רחוקות בלבד.

זוחלים: לטאות ענק וכמה סוגי נחשים נפוצים בהרים ונחשבים כמטעמים בקרב הנוודים. הצפע הקטלני של הדיונות והקוברה השחורה נמצאים במדבר ובהרים. קיימים דיווחים על מפלצות בהרים אשר בדרום־מערב. אפשר לראות את עצמותיהם הגדולות של יצורים במוזיאון של האוניברסיטה הנצחית בילארום. דרקונים כחולים נראו ברחבי האמירויות, אבל לעיתים רחוקות מטוות קרוב; יצורים אלו בודדים והם טסים בגובה רב ומעט ידוע על מרבציהם ועל הרגליהם.

חיי הים: שוכני הים אוכלים מגוון דגים השטים קרוב לחוף. כרישים, דולפינים ולויתנים (הנקראים "דנדן" ע"י הילארים) הינם נפוצים ויצורים מפלצתיים וזוחלים ההולכים בים תוקפים מדי־פעם דייגים וסירות סוחרים.

חרקים: חרקים עוקצניים וארבה מתנפלים לעיתים על איזורים, כשמזג האויר לח וחמים. העקרבים ועכבישי המדבר נמצאים באגן המדבר ובהרים ודוגמאות ענקיות של יצורים אלו נצודו בדרום מערב המדבריות. מדי פעם מסופר על חרקים ענקיים אחרים ותולעת החולות האימתנית, נצפית לעיתים רחוקות באגן המלח המערבי, ומהווה אויב פופולרי באגדות־גבורה.

האנשים באמירויות ילארוס

נשמע בהרצאה צפופה באוניברסיטה הנצחית - בשיעור ערב לזרים.

"...למרות שהאמירויות מארחות ברצון אנשים מתרבויות שונות, כפי שיעידו הגמדים, הזוטונים, אנשי־הצפון, יושבי האיים הדרומיים וגם האלפים שביניכם הערב, תושבי האיזור מתחלקים במקורם לחמש קבוצות תרבותיות: האלסיאני, המקיסטני, האלפאטי, התיאטי והניטיי. מקבוצות תרבותיות אלו, מעורפלת ביותר היא הניטיית, עליה כמעט דבר אינו ידוע, מלבד המשוער שנשמר בסיפורים שהועברו מאב לבן ואגדות..."

הניטיים

פעם נהר גדול כמו הנילוס זרם לאורך הדרך מהמישור הצפון מערבי לחוף המזרחי. מקורותיו היו בהרי בית־אבן, פתחו כדלתה ענקית בים השחר. לאורך הנהר התפתחה האמפריה הניטיית, דומה לאימפריה המצרית בעולם מקביל המוכר לקוראינו.

האדמות לאורך הנהר ובדלתה היו פוריות ומושקות ע"י הצפות ומערכת השקיה. האקלים והתנאים היו מושלמים לחקלאות צפופה. ערים גדולות צמחו בדלתה ובפתח היובלים הראשיים. מדעים ואומנויות התפתחו לרמה גבוהה של תחכום, והכח הצבאי החזק של האמפריה הביא מיסים עשירים מארצות ומושבות נחותות. אבל למרות גדולתה, הכילה תרבות זו את הזרעים להשמדתה.

ראשית, הכלכלה הניטיית התבססה על עבדות ורוב האכרים הוחזקו בתנאים של כמעט עבדות. מרד העבדים שמוטט לבסוף את האימפריה היה תוצאה של הסדר החברתי המרושע.

שנית, שבוש התנאים האקלימיים העולמיים הביא לירידה הדרגתית בכמות הגשמים באזור, בשעה ששינויים בפני היבשה גרמו להתרוממות המישור האלסיאני הצפוני ושקיעת המדבר האלסיאני המרכזי. מקורות הנהר הגדול ניטיה הוסטו דרך מה שנקרא כעת המישור המקיסטני, ולבסוף נעלמו והתנקזו למאגר המים התת קרקעי האלסיאני. שאר הנהר ניטייה התיבש והתרבות הניטיית עמו.

שלישית, הדת הרשמית של האמפריה, עובדי האש המגית, עבדו ישויות רבות־עוצמה מהמישור היסודי של האש. בעקבות מאבקים בין ישויות אש אלו ובין ישויות מים הסתימו בחוסר איזון בזמינות היסודות באזור, מה שהגביר את השפעת האקלים הצחיח המתגבר. יותר מכך, יצורי האש, בוגדניים וחסרי נאמנות למאמיניהם, נטשו אותם לחלוטין כשהאמפריה החלה לפול.

לבסוף, השליטים של תרבות זו עבדו בן־אלמוות הנאמן לספירת האנטרופיה, טנאטוס. טנאטוס לא היה בלתי נאמן למאמיניו; למעשה, הוא היה נאמן מדי בנסותו להצילם מהגורל שנגזר ע"י האיזון של העולם הנגדי של בני האלמוות.

הוא ניסה להתערב אישית בארועים שהחלישו את הכח של האמפריה הניטיית - לעודד את הפרעונים, שליטיי התרבות, לכונן אימפריה של אלמתים למרות צרכיי האנשים הניטיים. כתוצאה מכך בני אלמוות אחרים התאגדו יחד להרוס את בן האלמוות התועה, ומתקו את התרבות הניטיית מזכרון האנושות.

תאזאם, שנקבר במערות הקבורה העתיקות בסורה־מן־ראא, שהוסתרו ע"י דיונות חול נעות, גורם לאלה העוברים בטווח של 30 ק"מ מהחפץ לשכות כל שידעו על ניטייה. מאחר ומרבית הפליטים מהתמוטטות האמפריה, ומרבית המבקרים באיזור, חייבים לעבור דרך סורה־מן ראא בדרכם, הקסם הינו יעיל בערפול העבר הניטיי. בנוסף, משרתי בני האלמוות נשלחים מדי־פעם לאלו שלמדו יותר מדי על הניטיים, ולמשרתים אלו דרכים לגרום לאדם לשכות.

עדות לתרבות נשארת באנשים ובשמות מקומות מקריים. תל־אכבר, לדוגמא, היה פעם עיר ניטיית, למרות שכל העקבות של התרבות המקורית נקברו תחת שכבות של התישבויות מאוחרות יותר.

ובאשר לצאצאי הניטיים ששרדו, מרביתם התמזגו בתושבים האחרים והפכו לבני תרבות השבטים האלסיאנים והתרבויות העירוניות של המושבות האלפאטיות המוקדמות. רק בהרים הצחיחים דרים צאצאים טהורים של האימפריה הניטיית, מזוהים ע"י קומתם הנמוכה, צבע עורם הכהה, מבנה עצמות קל, שיערם דליל, ושער פנים וראש גלי בצבע אדום־כהה.

הניטיים הללו נראים לעיתים רחוקות בלבד ע"י זרים, וצווו של אל קלים כנגד קשרים עם "אנשים רעים" אלו מונע מהילידים התקשרות עמם, כך שגם מלומדים יודעים מעט מאד עליהם. הסיפורים המעטים המתועדים ומעט האגדות בדבר אנשי השבטים הללו רומזים על כוחות אפלים עתיקים ופולחן ממושך של יצורי אש.

משחק: הניטיים הפרימיטיביים של ההרים המרכזיים הינם "אנשי מפלצות" לדמויות רעות המתפשות את הקברים העתיקים הניטיים, ולמי שמלווה ארכיאולוגים, סוחרים, משלחות למציאת מכרות או הנוסע באיזור זה של המדבר. ניטיים יכולים להופיע כנודדים או בישובים עתיקים מבוצרים בלבני־בוץ או יכולים להתקשר עם הריסות ניטיות עתיקות וקברים ניטיים תת־קרקעיים.

כנגד דמויות בדרגה נמוכה, הניטיים הינם פראים פרימיטיבים בעלי יכולת כמעט על־טבעית לבוא וללכת מבלי להיראות ועל כן הם מסוכנים מאוד במארב. כנגד דמויות בדרגה בינונית, פראים אלו נתמכים ע"י כהנים מרושעים וחזקים המזמנים רוחות אלמתות וצללים, השרידים המקודשים של שיעורי הכישוף שקבלו הפרעוניים מטנאטוס. כנגד דמויות מדרגה גבוהה, כוהנים אלו יכולים להפוך למכשפים מתבודדים, המשלבים פיקוד על אל־מתים וכוחות זימון ליצורים ממימד האש.

מסע בין עולמות, אמצעים קסמיים, ושאר גזרות של השה"מ יכולים גם להרשות לד"שים לטייל אחורה לתקופת השגשוג של האמפריה הניטיית כשהקו המנחה למשחק הינו הסגנון של מצרים העתיקה.

המקיסטני

המקיסטנים הינם צאצאים מיושבים ושקטים יחסית משבטי האטנגר ממרגלות הרכס הצפוני של האלטן־טיף ומממלכת הגמדים. אבותיהם האטנגרים היו שבטים חלשים יותר, שבטי המקיסטן, שגורשו מהמישור להרים במהלך שלטונו של חאן אוטוקרטי ואכזרי במיוחד. שבטים חלשים אלו בנימוס אך בתקיפות נדחפו לכוון דרום מזרח דרך העמקים ע"י הגמדים, כך שלבסוף הגיעו לעמק שאז לא היה פופולרי - אוסט־אורט.

אנשי השבט המקיסטני הללו היו יחסית חלשים באומנות הלחימה אבל היו בעלי אופי עמיד ומתמיד ובדרך כלל נוחים ומשתפי פעולה אחד עם השני (יחסית לאטנגרים). עמק האוסט־אורט סיפק מרעה מצוין לעדרי שבטים נודדים אלו ובבוא הזמן עם קנית מידע מהגמדים המלומדים למדו המקיסטנים לנצל את פוריות העמקים. שבטים רבים התישבו בבתי עשב (קש) ואבן ליד אדמות טובות לחקלאות ושאר שבטי הנוודים המשיכו לנדוד לאגן המדבר בחפוש אחר כרי־מרעה, ולבסוף גילו את נוה המדבר ב"פרסה", כפר אלסיאני קטן ונטוש באותה העת, שגדל במהרה והפך לעיר גדולה על נתיב השיירות בין אטנגר ובית האבן שבצפון, דרוקין וקרמאיקוס שבדרום ובמערב, ותיאטיס, מושבותיה ומושבות האלפאטים בדרום מזרח.

שילוב של גאוניות צבאית, דיפלומטיה נבונה ומזל נתנו לאל־קלים להצטרף כבן־ברית לשבטים אלו לכיבושה של פרסה בשנת 826. סיפורים על גיבור זוהר ויועצו הנבון מופיעים באגדות מקיסטניות רבות, ואל־קלים ויועצו, פריד, הציתו מיד את הדמיון המקיסטני. בנוסף על כך, ערך אל־קלים משחק פקחי בערכי אבותיהם היריבים של אטנגרים, כך שקרא תגר למקיסטנים להוכיח את כושר הלוחמה של אבותיהם. הפרשים המקיסטנים, הקשתים, וחיל הרגלים שתקו תפקיד חשוב בהצלחת אל־קלים נגד האלפאטים והתיאטים, ונשארו גורם מרכזי בכח הצבאי של האמירויות.

המקיסטנים בני אותו הזמן זיהו עצמם עם אל־קלים, הדרך הנצחית והאמירויות יותר מאשר עם אבותיהם מאטנגר. השליט של מקיסטן עדיין ידוע במקום כ"חאן", ואנשי שבטי הנוודים עדיין רועים את עדריהם בספר־המדבר, אבל המקיסטנים יותר ויותר מתיישבים והופכים תרבותיים, מתבססים על חקלאות, אומנות מקומית, ומסחר כדי לכלכל את עריהם התרבותיות הגדלות. מלומדים ומכשפים מקיסטנים הינם מראה נפוץ בערים הקוסמו־פוליטיות של האמירויות והם מכובדים יותר עבור הידע המסורתי שלהם מאשר בעבור העוינות של אבותיהם הלוחמים.

המבנה הפיזי של המקיסטני דומה לרוכב־הסוסים של מרכז אסיה. הוא נמוך, בעל עצמות כבדות, כהה, המקיסטני עדיין מספר שערותיו לפי המסורת האטנגרית עם שיער ארוך שחור סדור בצמות הקשורות יחד עם שרוכי עור. המקיסטנים הינם אנשים שמחים וחביבים, מארחים ברוחב־יד ונדיבים בידע ועצה. ההומור הטוב שלהם הופך אותם לבני לוויה מקסימים, אבל חוסר הריסון שלהם עלול לגרום עלבון בקרב שכניהם האלסיאנים.

משחק: המקיסטנים דומים לזוטונים במזגם ובהתקלויות בהרפתקאות. למרות שהם לוחמים נועזים ורוכבי סוסים וקשתים מעולים, הם לעיתים רחוקות נאבקים. שבט נוודים שובב יסתער ויקיף קבוצה כלשהי, יצרח וירה חיצים באוויר, אבל הם לא מתכוונים להרע, ולאחר מכן יזמינו את הקבוצה לחגוג אתם באהליהם ולחלוק ספורים ובדיחות.

תנועה בדרכי השיירות דרך מקיסטני, הינה נעימה וחסרת ארועים. המקיסטנים חברותיים עם גמדים, ומלאים במידע־מוטעה בו הם ישמחו להתחלק עם כל הנוסעים דרך ארצם. הם משותחים בנעימות על הכח והאכזריות של אבותיהם החאנים של אטנגר. בדרך כלל הסיפורים מסמרי שיער, ונכונים לחלוטין. כמעט כל המקיסטני הינם מאמיני האמת, אולם מתעלמים באדישות מדעות מנוגדות.

בד"כ המקיסטנים הם עם נחמד, צוחק ומוכן לתת מידע מדויק לדמויות. המקיסטנים מהווים לרוב דב"שים מצוינות בהרפתקאות, המציעות לשה"מ אפשרויות רבות לנזקים והרפתקאות קלילות. כשהם נלחצים, הם לוחמים רצחניים, והמכשפים שלהם לעיתים קרובות משתמשים בכישופים אקזוטים ומדהימים שאינם מוכרים לד"שים.

התיאטים

התושבים התיאטים הגרים עתה באמירות בד"כ התמזגו לגמרי בתרבות המדבר האלסיאני. תיאטים אלו אינם אוהדים את הדרכים של השבטים האלסיאנים שהושארו בזמן שגירש אל־קלים את הכוחות הזרים במאה ה־800. כמעט כל הילארים־תיאטים מאמינים בדרכו של אל־קלים.

תיאטים הינם בעלי קומה נמוכה, בהירי עור, שיער כהה מסולסל ובקלות נבדלים מהאלסיאנים כהי העור. רק מאנשי שבטי המדבר המבודדים ומהקנאים הבאשנים יכולים התיאטים לחוש שנאה גזעית. בערים וערי שדה הם נחשבים כילידים.

רבים מהתושבים התיאטים נמצאים בתפקידים מנהליים בממשלה ובארגונים מסחריים, ירושה של נסיונם התרבותי עם הבירוקרטיה האימפרילית. העובדה שאיש אינו חוסם את דרכם לתפקידים אלו מראה עד כמה הם ידועים כסובלניים ומוכשרים.

משחק: תיאטים יכולים להיות משוחקים כאלסיאנים או משוחקים כסימפטים באופן מיוחד לזרים, כזכרון למקורם הזר. כמה תיאטים יכולים להיות מרגלים זרים לתיאטיס או לאנטרסים המסחריים התיאטים, או כסוכנים עצמאיים לאומות אחרות, אולם אין להגזים בכך. התיאטים מפורסמים בתכנונים הדיפלומטיות, אולם עוד לא יצרו רשת מודיעין יעילה באמירויות.

האלפאטים

צאצאי האלפאטים באמירויות חיים בערי החוף של ניטיה והבאשן, והתמזגו לגמרי בתרבות המדברית האלסיאנית. אלפאטים אלו לא אוהדים את הדרכים בהם נהגו שבטי האלסיאנים ששחררו את האמירויות בהנהגת אל־קלים במאה ה־9. כמעט כל אלפאטי־ילארי מאמין עכשיו בדרכו של אל־קלים.

יוצאים מן הכלל וראויים לציון כלולים ברשת המרגלים האלפאטית בערי החוף ובברימור, בגלות האלפאטית, המנסה להוות דוגמא לשלמות באגן האלסיאני הגדול.

אנשים מהתושבים האלפאטים משקפים את שורשיה המעורבים של האימפריה אלפאטית. אלפאטים מופיעים כמעט בכל צורה גופנית, ולא יכולים להיות מזוהים חיצונית. רוב האלפאטים באמירויות דומים בהופעתם החיצונית לאלסיאנים, תיאטים, ניטיים, או זרים אחרים מארצות שונות.

משחק: רוב האלפאטים הינם נבלים בהקשר המקומי, במיוחד המרגלים האלפאטים, ברימור, ועושי דברו. בכל פעם שהד"ש נתקל בקוסם בדרגה גבוהה מגדר־הרגיל, יתכן והוא גולה אלפאטי או צאצא של קוסם אלפאטי.

האלסיאניים

התרבות האלסיאנית הינה התרבות השלטת באמירויות, ומתיחסים אליה בפרטנות ברשומון זה. האלסיאנים, בד"כ גבוהים ובנויים היטב, עם גוון עור כהה ומבנה פנים חד. השיער השחור תתוך בגובה הכתפיים ומקובל לאסופו ולכוסתו בכיסוי ארוך לבן ומסורתי, הקפיה. הזקן בד"כ מסודר וקצר. מבחר הבגוד תלוי במצב הכלכלי. נוודים, אכרים כפריים, ועניי הערים לבושים כותנה פשוטה או מכנסי צמר, ותולצה עם גלימה ארוכה המגיעה לרגליים חשופות או עם סנדלים. בגדי העשירים הינם מטיב מעולה (משי, כותנה, צמר ובד פשתן) צבועים ורקומים - גלימות נהדרות עם סרטי עיטור רחבים, מעילי פסי פרווה ארוכים - עם סנדלים או מגפיים נעים מעור או בד צבעוני.

כלכלת האמירויות

תאור חלקי מכתבי שייך צעיר מהרצאת מבוא במנהל פוליטי באוניברסיטה הנצחית.

"...מרבית האנשים חיים חיים פשוטים וצנועים אשר נחשבים כשיפור מהתנאים שהיו לפני מאתיים שנה, כאשר חלופי מזג האויר או המלחמות (שארעו לעיתים קרובות) הפריעו לחקלאות ודחפו את המעמדות הנמוכים לרעב וחוסר־כל.

"עתה, תודות למנהיגים הנאורים המונחים ע"י חזונו של אל־קלים, על המדבר כגן, המים שופעים יותר ואמינים, מאורגנים טוב יותר, והינם זולים או בחינם. גם, עם היציבות הפוליטית, יריבויות שבטיות נדירות יותר, ולעיתים רחוקות מתדרדרות למלחמות.

"למרות שתושבי המדבר הרחוק והשממה של ההרים עדיין סובלים מחסדי מזג האויר ומלחמות, בעידן מודרני זה של שלום ושפע, רוב הנוודים, אכרים ופועלים יכולים להרשות לעצמם מזון טוב, בגוד ומחסה מספיקים, ואפילו כמה מותרות (כלי נשק טובים, סוסים מעולים, דברי אומנות יפים, חפצי קודש והעתקי־יד של 'הנחמה').

"בערך 70% מאוצר האמירות מגיע ממסי חקלאות, ומרבית עושר זה מגיע מהאכרים הצנועים והנוודים שמוצריהם נאספים ע"י מנהיגים, שייכים וגובי מס, ואז או שנמכרים בשוק או מאוכסנים במחסני ציבור לשימוש ממשלתי.

"שאר ה־30% מאוצר המדינה מורכב בעיקר ממסים על בעלי־מלאכה, יבואנים, וסוחרים מהמעמד הבינוני והעליון. האצולה ממלאה את מחויבויותיה לממשל בדרכים רבות לפעמים במיסים, לפעמים בשמירה על בטחון האזור, לפעמים בבניה ובתמיכה בעבודות צבוריות כמו ארכיטקטורה, מכללות, פרויקטים של השקיה, ומקומות לפולחן. כמו כן, כופרים זרים משלמים מס אשר הינו מקור מוצק להכנסה בעיר הבירה של ילארום, המלאה במלומדים, סוחרים ומטיילים זרים.

"שלטון החוק, הצדק, וממשל כשרוני וסמכותי מגן בד"כ על זכויות הרכוש באמירויות, אבל לא אהיה כן אם לא אודה ששחיתות וניצול לרעה של הרשויות יכולה מדי פעם להסתיים בהחרמת רכוש לא חוקית, או הכרחת תרומה למנהיגים או מדינות. במיוחד כשהקרבן הינו זר כופר, אי צדק מסוג זה קורה הרבה ומקובל..."

המטבע

הדינר הינו המקביל לפיסת זהב באמירויות. דינר אחד שווה ל־10 דירהם, המקבילים לפיסות כסף באמירויות. דירהם אחד שווה ל־10 פלס, המקבילים לפיסות נחושת. מטבעות פלטיניום ואלקטרום אינם קבילים באמירויות, מאחר וחומרים אלו אינם מיוצרים בכמות באזור. באזורים בינלאומיים כמו החוף הניקוסטני, לאורך דרכי השיירות, ובערים גדולות ובעיירות, סוחרים ומטיילים בד"כ מקבלים מטבע זר, או יכולים להפנות אותך לחלפני כסף שירמו אותך רק בגבולות הטעם הטוב והכבוד.

הכנסה ומקורות של האמירויות

ועתה סיכום כלכלי קצר של שש האמירויות. מספרי האוכלוסיה כוללים רק תושבי קבע בעיירות ובערים. האוכלוסיות שאינן קבועות (נוודים, עולים לרגל, מלומדים, אנשי שיירות, סוחרים ותיירים אחרים) הינן מ־10% מהאוכלוסיה הקבועה בערים גדולות ל־200% מהאוכלוסיה בערים קטנות במהלך העליה לרגל או במהלך נדידות הקיץ של השבטים הנוודים.

האמירות של אלסיה

שטח: 41,322 ק"מ מרובעים

אוכלוסיה: 78,000

ערים

- ילארום (עיר): 13,000
- ילארום (פרברים): 7,000

מושבים שבטיים

- קוזנץ: 1,050
- דראאן: 1,100
- סולבה: 1,000
- תל אל כביר: 1,900
- חדגז'י: 1,200

כמעט רבע מאוכלוסית אלסיה מרוכזת בילארום, בפרבריה ובישובים חקלאיים שכנים. שאר האוכלוסיה מחולקת בין כפרים קטנים, מושבים שבטיים וקהילות נודדים של שבטי הנוודים האלסיאנים.

האלסיאנים של המדבר הפראי הינם בעיקר נוודים. עדריהם כוללים סוסים, בקר, גמלים, עיזים וכבשים. הנוודים סוחרים בחיות אלו ובמוצריהן (בשר, עור) עם תושבי ערי הספר בשביל מותרות ומצרכים שהנוודים רוצים - תבואה, ביגוד, שטיחים, קפה, ושאר תבליני מטבח. הסוסים הטובים ביותר נקנים בסכומים הגונים ע"י סוחרי סוסים, שבתמורה מוכרים את הגזעיים הללו בערים ובעיירות ברווח טוב מאוד. מלח, זכוכית, זפת, מזוט ודלק גם הם נאספים באזורים רחוקים ע"י ילידים הרפתקנים ונמכרים ע"י יזמים קטנים.

גידולים שונים, במיוחד חיטה, שעורה ותמרים הינם המוצרים העקריים של האלסיאני היושב סביב בורות המים ובישובי הספר. הם מגדלים גם מגוון ירקות ופרות, כולל אגוזים, מלפפונים, זיתים ושמן, פלפלים, תפוחים, חבושים, אפרסקים, ליים, תפוזים, אתרוגים, לימונים, מלונים, הדס, רימונים וצימוקים. בשר, במיוחד עוף, גבינה ומוצרי חלב הינם נפוצים גם כן, וכותנה וצמר מיוצרים לתעשית בדים ביתיים. חלק מהפירות, אגוזים ושמן זיתים, מיוצא לאזורים אחרים, אבל מרבית התוצרת לתצרוכת מקומית.

הפרברים של ילארום מייצרים סחורות חקלאיות דומות לאלה שבישובי הספר. בנוסף, ישנם הרבה בעלי־מלאכה ובתי מלאכה זעירים בילארום עצמה. מוצריהם הינם: סבון, נרות, נרות שמן, בשמים, קטורת, ומושק, עבודות נחושת וברזל, קדרות, עבודות עור ועבוד עור, עבודות זכוכית יפות, ובדים. לרשימה יש להוסיף עוד כמה מצרכים שמושיים. צורפים וחרשי־נשק מקרב הגמדים, וטווי השטיחים האנושיים, יוצרים סחורות יצוא הידועות בעולם כולו באיכותן. מומחים ביצירת כלי נשק, חרשים, עושי החרבות, קשתות, חיצים ורתמות, ימצאו עבודות רווחיות בילארום. נשק הפלדה הילארי המצויין, מוצר של אשפי הנשק הגמדיים, המיוצר מעופרת מעולה מההרים הניטיים והדיט'סטנים, גם הוא מפורסם בעולם כולו. ולבסוף, תיירות וארות הינו עסק גדול בילארום, עם כל הילידים המבקרים והזרים העולים לרגל מטעמי דת או לימוד, והסוחרים, ואנשי השירות הנושאים סחורות דרך המדבר מ/אל ילארום.

האמירות של הבאשן

שטח: 7,012 ק"מ מרובעים

אוכלוסין: 30,000

ערים ועיירות גדולות

- הבאשן: 4,300
- ג'בור: 2,000
- פביה: 2,500

רוב אוכלוסית הבאשן מרוכזת בנווה המדבר הבאשן ולאורך מישור החוף. המדבר הינו ביתם רק של הנוודים האלסיאנים ועדריהם. בערבות המדבר, באזורי הספר ובנויי המדבר של הבאשן מגדלים מוצרי חיות וירקות בדומה לאמירות האלסיאנית. מוצריהם שלהם: משק החי של הנוודים, הגרעינים, הפירות וחלק מהירקות. כל התוצר החקלאי הזה הינו לתצרוכת מקומית.

בגלל עוינותם של ההבאשנים לזרים, יש פחות סוחרים מצליחים בהבאשן, וכל מסחרם נערך עם שבטים אלסיאנים באמירויות השכנות, בעיקר מסחר בפירות מקומיים, זיתים, תמרים, אגוזים, משק חי, גמלים וסוסים משובחים ללוחמים מעולים ומגינים לציד את הצבא ההבאשני הגדל.

בכל מקרה, לפני 7 שנים (993 א'כ), בעזרת הסכמים עם מנהיגי שבטים שונים, שייכים, ואצילים, נמלי החוף של ג'בור ופביה וקטע נוסף ממישור החוף סופחו לאמירות של הבאשן. הכללת האזורים העמידה בפני אמירות הבאשן בעיות פוליטיות.

ג'בור ופביה הינם נמלי מסחר דומים לקוביס ותמרוניקס, למרות שיותר צנועים, מאחר ושום דרך אינה מובילה ממרכז החוף לילארום, צ'סיפון או דרך שיירות עיקרית אחרת. כך, רוב המסחר של ג'בור ופביה נעשה עם קהילות שכנות על מישור החוף וזה בהחלט מתאים למדיניות עוינת־הזרים של האמיר ויועציו.

בכל מקרה, אם תנסה הבאשן להתחרות כלכלית ופוליטית באלסיה ובירתה ילארום, כפי ששליטה של הבאשן הצהיר, הפרובינציה חייבת לעודד סוחרים זרים להשתמש בנמלים של ג'בור ופביה ולהעביר סחורות בשיירות דרך הבאשן לכוון ערים אחרות וליסד דרכי שיירות. הממשלה החליטה להסמיך חלוצי דרכי שיירות מהחוף להבאשן, ובסופו של דבר לילארום, צ'סיפון, או סינזה־מן־נו עבודה טובה לשחקנים בעלי אופי הרפתקני. הסתירה בין כוונות העוינות לזרים ומדיניות חדשה זו המקדמת מסחר זר יתכן ותגרום בעיות לאותם חלוצי דרכי השיירות ולסוחרים המסורים לאורך דרכים חדשות אלו.

יתר על כן, תושבי הבאשן וישוביה הגדולים סגפנים יותר, מלאי בוז למותרות, למדנות ו"תרבות", מאשר אנשי ילארום. ההבאשנים גאים בשמירת הערכים המסורתיים של נוודי המדבר בהאמינם שיש קשיחות מסורתית ואצילות באלו שלמדו לשלוט בקשיי המדבר. זה הופך את ההבאשני לשוק מאכזב למוצרי מותרות רבים, שהינם בעלי ערך במידה שכדאי להעבירם דרך המדבר בשיירה.

הבאשן, עיר הבירה, אינה עיר מסחר הראויה לציון. סוחריה ובעלי המלאכה שבה, מכוונים את עבודתם לשווקים פחותים, והתרבות חסרה את מנהגי־הצריכה העשירה שמממנת את הסוחרים של מוצרי המותרות. השמועות מספרות, למרות הכל, שהבאשן היא מקום טוב לקנות מוצרי נשק זולים ואיכותיים. רוב הסחורה נקנית ע"י האמירות אבל יש דרישה לציוד לסוג ב' ומשומש במחירי מציאה.

האמירות של ניטייה

שטח: 11,743 ק"מ מרובעים

אוכלוסין: 17,600

ערים ועיירות גדולות

סורה־מן־ראא: 2,000

סינזה־מן־נו: 1,100

אוכלוסית ניטייה מרוכזת לאורך מישור החוף. חוץ מהישובים לאורך דרכי השיירות באזור סינזה־מן־נו, שאר ניטייה הינה אזור כמעט לא מיושב שאינו מאפשר ישוב אדם.

אפילו מישור החוף הצפוף באוכלוסין הינו ברמה נמוכה ביחס לאזורים אחרים באמירויות. למרות שהמישור מקבל גשם רב, מאות שנות עיבוד ומדיניות חקלאית בעלת טווח תכנון קצר של מושבות האלפאטים השאירו את האדמה מדולדלת מכוחותיה ללא יכולת יצור. דרך האמונה של האמת הנצחית לא נקלטה כאן ומעט הינם מאמינים אמיתיים. האמיר ועוזריו שמונו ע"י הסולטן בילארום זכו בתמיכה ושתוף פעולה מועטים משליטי השבטים המקומיים שדבקו באמונות תפלות עתיקות ובטקסיהם האפלים. האכרים עלובים, מנסים נואשות ליצר מספיק מזון כדי לשרוד, בשעה שהשליטים דורשים חלק ניכר מהיבול שבלאו הכי זעום כמס, כדי לתמוך במותרותיהם ובצבא השומר את האכרים בסדר ומישב את המחלוקות עם שליטים תאבי בצע משבטים אחרים.

על כן זה אירוני לדבר על המוצרים והמשאבים של ניטייה, אלא אם אתה בשוק כדי לקנות אכרים הרעבים או ראשי שבטים זוטרים הנתמכים ע"י שודדים רצחניים. סחר בעבדים עדיין מקובל כאן, למעשה, למרות נסיונות האמיר לעצור את התופעה, ותבורות של חותכי־גרונות להשכרה מזומנות לכל מי שיהיה אמיץ או טיפש מספיק לבקש את שרותם.

מישורי החוף יצרו בקושי מספיק שעורה, ירקות ודגים לאוכלוסיה. שליטים עשירים ואנשי העיר היו יכולים להרשות לעצמם, בקר עיזים, כבשים ומוצריהם, אם הצליחו למצוא שבטי נוודים הפונים לסחור שוק העיר במקום לעסוק בשוד וגזל.

יש גם מסחר לא חוקי בפריטים ארכיאולוגיים באתרי ניטייה העתיקים. האמירות אוסרת מפורשות להכנס לאתרים אלו אבל לכפות זאת קשה מאוד באזורים הלא מיושבים. יתכן ומשלחות מחקר מלומדות יקבלו אישור חפירה מהשליט או מהמאשר של האזור (מטעם הסולטן), והרפתקנים ומומחי מכרות (גמדים ברב המקרים) יכולים למצוא בד"כ עבודה בקבוצות אלו.

סינזה־מן־נו וישובים קרובים אינם חסרי מזל כניטיים של מישור החוף. רוב האנשים הינם מאמיני אל־קלים, למנהל המקומי יש שיתוף פעולה מלא מהשבטים ומנהיגיהם, דרכי המסחר ועושר במחצבים באזור מספקים מקור לכסף באופן קבוע והנוודים המקומיים, הכמהים לסחור סחורות עבור כסף ומותרות, מספקים מספיק בשר וגבינה לשיירות שיבואו כמו גם אספקה לעניי החקלאים באזור.

שיש, זהב, כסף, ברזל, ניקל ונחושת נחצבים באזור זה ובערבות המזרח. המרבצים עשירים ורק עתה החלו להיות מנוצלים בהרחבה. הטבע הפראי והמסוכן בערבות ההרים הינו האזור העקרי בהתפתחות של מקורות מחצבים אלו, והמאשר של האזור לרוב שוכר הרפתקנים שיסקרו את השממה, יגנו על משלחות מחקר ועל מבצעי כריה.

אמיר ניטייה חושק מאד לקבל את השלטון על הערבות באזור ליד סינזה־מן־נו; בתמורה להקדשת כל זמנו להבטחת הבטחון בממלכה, שליט או אציל מקבלים את הזכות לחפש ולנצל את המחצבים באזורם. מענקים כאלו נחשבים מסוכנים אולם בעלי אפשרות להפקת רווח, ומציאת תומכים כלכליים אינו קשה.

האמירות של מקיסטן

שטח: 10,900 ק"מ מרובעים

אוכלוסין: 31,500

ערים

פרסה (הבירה): 2,000

וורקה: 1,500

ארוק: 1,500

אנרם: 1,500

80% מאוכלוסית מקיסטן מרוכזת בעמק אוסט־אורט, בישובים חקלאיים לאורך נהרות קטנים ובישובים עירוניים של פרסה, וורקה, ארוק ואנרם. ערים אלו הן למעשה רק כפרים גדולים מאד. שלא כמו רוב הישובים העירוניים באמירויות, אין ביצורים מאורגנים בערים אלו, אין חומה לעיר ומעט ארכיטקטורה מרשימה. מגורים בעלי שתי קומות ומעלה הינם נדירים. בקתות בוץ ועשב המוקפות במגוון אוהלים נוספים הינן המגורים המקובלים, אפילו בשביל סוחרים אמידים ושליטים שבטיים. המבנה הגדול והחזק ביותר בעיר, הינו לרוב ביקתת העץ

הגדולה המתפקדת כאורוות השבט, המקום בו כל תא משפחתי מגן ומטפל בחיות העדר והסוסים היקרים ביותר שברשותו.

חיטה, שעורה ואורז הינם המוצרים החקלאיים העיקריים של עמק אוסט אורט. האדמה העשירה מניבה תנובה רבה, ומאפשרת לאיכר המקיסטני למכור חלק ניכר מיבולו לנוודים, או ליצר לחם או אספקה לנוסעי שיירות. עדרי הנוודים - בקר, עזים וכבשים, מיצרים בשר, מוצרי חלב, עורות, שער, וצמר להשלמת הצריכה המקומית בנוסף למכירה לשיירות.

בעלי־מלאכה מקיסטניים מקומיים נדרשים באזורים אחרים של האמירות, במיוחד יצרני השמיכות, שטיחים ואוהלים משער עדרי החיות שלהם, ויצרני קשתות רב־שכבתיות רבות עוצמה ושריון שהלוחם המקיסטני מעדיף, אולם רוב המוצרים הללו הם לצריכה מקומית. המקיסטנים כעם נראים לא שאפתנים מבחינה מסחרית. אפילו הסוחרים המקיסטניים אינם תחרותיים. התמקחות הינה עבודה מעייפת למקיסטני בניגוד לסוחרים האלסיאנים הטיפוסיים שמתמקחים לשם הספורט והתענוג שבפלפול. נסה להתמקח על עסקה עם מקיסטני - קרוב לודאי שיביט בך במבט זועף ויחפש מישהו נחמד יותר לעשות עסקה.

האמירות של ניקוסטניה

שטח: 6,750 ק"מ רבועים

אוכלוסין: 65,000

ערים

תמרוניקס (בירה): 4,000

קוביס: 1,000

האוכלוסיה הניקוסטנית מחולקת בצורה שווה בנמלים הגדולים ובכפרים לאורך החוף, כשבעלי עדרים חצי־נוודים דרים במקומות ישוב קבועים־למחצה במישורים הגבוהים.

איכרים מיצרים זרעים, ירקות, כותנה, בקר, כבשים ועוף לצריכה מקומית. קפה, תה, תבלינים, דגים, סוכר, ענבים, צמוקים, ויין מיוצרים למסחר עם אזורים אחרים באמירויות. הקפה, התה, התבלינים והסוכר נחשבים כמוצרי־מותרות הכרחיים ע"י האכרים והאצילים האלסיאנים. היין פופולרי במעמד הגבוה והבינוני. מוצרים אלו קלים, נוחים לניוד, ועמידים בהובלה כך שמסחר במוצרים אלו רווחי, וגורר אחריו מסים כבדים.

הניקוסטנים בהרים הינם המקור היציב היחידי לעץ, פחם ועץ לשרפה באמירויות. אפילו כאן, זה די יקר, ומעשי להשקעה רק כחומר בניה למספנות או כחומר בניה קישוטי לאמידים מאד.

נמליה של ניקוסטניה הינם קהילות מסחר בינלאומיות בעלות מסורות מסחר חיוניות. משי, קטיפה, אטלס, פשתן, רקמה, בגדים טובים, חרסינה, עצים יקרים, מנורות, ניר, ומוצרים אחרים מיובאים ומופצים ע"י שיירות בכל האמירויות. בתמורה למוצרי האמירויות (שטחים, נשק, תכשיטים, בשמים, סוסים ומתכות יקרות) מיוצאים לאומות מחוץ לעולם של מו"ד.

השווקים והחנויות של תמרקוניקס וקוביס מציעות סחורות מועילות ושרותים מכל סוג לצריכה מקומית.

האמירות של דיטיסטניה

שטח: 7,550 ק"מ מרובעים

אוכלוסין: 7,600

ערים

צ'סיפון (בירה): 1,000

צ'סיפון חייבת את גודל אוכלוסיתה למיקומה על צומת מספר דרכי שיירות ולכמה מעיינות הקיימים לאורך כל השנה ומספקים שעורה, דוחן, ירקות ופירות בכמות מספקת לצריכה המקומית.

שאר דיט'סטניה הינה ערבה לא מיושבת של מדרונות סלעיים חשופים ואדמה טרשית. כמה ישובים נמצאים לאורך דרך השיירות ממזרח למערב, וכמה קהילות כורים עומלות על קצות השיפועים של שרשרת האלטן־טיף. הישובים מיצרים זרעים וירקות לצרכיהם; קהיליות הכורים מיצרים ניקל, זהב, כסף, נחושת וברזל עשיר בפחמן שמשמש לנשק איכותי המיוצר ע"י עושי החרבות הילארים.

שאר האוכלוסיה מורכבת מנוודי מדבר המבקרים בהרים לאחר הסופות האלימות של החורף, ההופכות את הואדיות לכרי־מרעה פורחים, ואז מבלים את הקיץ ליד צ'סיפון והישובים לאורך דרכי השיירות. עדרי הנוודים - סוסים, בקר, גמלים, עיזים וכבשים, נמצאים בעודף מועט אצל הנוודים, והם סוחרים בהם עם הישובים המקומיים עבור קפה, תה, סוכר ומותרות אחרות.

להוסיף לנטל של האקלים העוין והאדמה הדלה, האמירות נתנסתה בהתקפות פתע של שבטי ענקים וכנופיות של מפלצות שמושבם ברכסי האלטן־טיפים, תוצאה חסרת מזל ממשלחות עונשין תיאטיות על המורדות הדרומיים של רכס ההרים. כדי להגן על האוכלוסיה והמחצבים שבאזור, אולץ האמיר לשכור שכירי חרב המאומנים בסוג זה של לחימה. יחידות צבא האמירויות הרגילות יעילות ברכיבה בשטח פתוח נגד יחידות צבא מסודרות אחרות. באזורים קשים וכנגד מארבים וטקטיקות ברבריות הם כמעט חסרי שימוש.



החברה באמירויות

אל־קליס והאמת הנצחית

אמונה באמת הנצחית, כפי שהוטפה ע"י אל־קלים, הינה הגורם החשוב ביותר בחברה באמירויות. השבטים המאוחדים של אמירויות ילארום נוסדו תחת בשלטונו של אל־קלים. הם נשארו יחד בגלל חלומות שאחדו את כל אנשי האמירויות - חלום של צדק וכבוד, חלום של גן המדבר, וחלום של אמון בין בני־תמותה ובני־אלמוות, החלומות המודגמים בתולדות חייו הגיבוריים של אל־קלים ותורתו כפי שתועדה ב"נחמה", הספר הקדוש של מאמיני האמת.

חייו של אל־קליס

כל צעיר מהאמירויות מכיר את ספור לידתו של אל־קלים, ילדותו ובחרותו כנווד במדבר. חסר־חת וחכם מכדי גילו, הוא היה התגלמות האידיאלים של נווד המדבר. סיפורים מסופרים על חושו המדויק למציאות מים מתחת לחול עוד כתינוק, חוש הצדק וההגינות עם שותפיו למשחק, ציתנותו כילד, טבעו העז ויכולת הרכיבה המהירה כמתבגר, מסעותיו בגפו (שהיו מלאי הניסים) דרך ערבות המדבר וסופות החול כאיש צעיר, וסמכותו, צדקו ופקחותו כשליט צעיר. לאורך כל חייו המוקדמים היה ידוע כמורה, חריף בסיפוריו, שיריו או בתשובה לענין.

בצעירותו היה התגלמות האידיאלים של נווד המדבר, ולכן התגלמות כל האלסיאנים, כי לא משנה כמה תרבותי או מעודן אלסיאני יהיה, הוא תמיד ימדד את עצמו לפי קני־המידה הקשותים של אבותיו, דמות הגיבור הקשות, העצמאי ומעורר הכבוד.

הצלחותיו הצבאיות המוקדמות של אל־קלים באו בעקבות כות־אישיותו. הוא אגד קבוצה של שבטים יריבים לשעבר לקבוצה שלא קדמה לה בגודלה ובמשמעתה ושבטים אחרים הוכרעו מספרית. כשכבש את ילארום ב־825, לוחמיו מנו 10,000 פרשי־מדבר והיו הקבוצה הגדולה ביותר שנראתה אי־פעם במדבר האלסיאני.

נסיון הכבוש של פרסה שנה לאחר מכן, שהסתיים בכמעט אסון, היה שעור טוב לאל־קלים. סופה שלא בתקופתה הפכה את שדה הקרב לאדמה טובענית וגרמה לקשתים המקיסטנים להיות בלתי יעילים. מכת חוסר המזל ביטלה את היתרון המקיסטני עם קשתים רכובים והפכה את שדה־הקרב לתוהו ובוהו. לוחמי המדבר נצחו אולם האבדות היו רבות ואל־קלים הבין שיש לו עוד הרבה ללמוד על פיקוד. למזלו, קסמו וכשוריו אפשרו לו לזכות במקיסטנים כבעלי ברית ונתנו לו קשתים ששחקו תפקיד חשוב במסעותיו נגד המושבות הקולוניאליסטיות החזקות במשך 4 השנים הבאות.

אל־קלים למד את כתבי הפילוסופים הצבאיים הקלאסים. הוא המציא את הטקטיקה של תנועה במלחמה שאפילו עתה, מאתיים שנה מאוחר יותר, הופכת את האמירויות לכות צבאי בעל שם בין־לאומי. הוא גם למד את החידושים האלפאטים שבשמוש קוסמים רכובים לפשיטות בעורף האויב. אל־קלים הצליח, כנראה בגלל שהבין שהמפתח ליעילות היחידות היה באמונים צבאיים ומורל גבוה כמו בספר לימוד הלחשים.

יתכן והתגובה המתלהבת של המקיסטנים לאישיותו עודדה את אל־קלים להוסיף למסעותיו אלמנט רוחני ומיסטי. ב־826 הוא לראשונה גילה את חזיונותיו על החלום על הצדק והכבוד - אמונה בעולם בו יכול אדם לסמוך על רעו ועל בני־האלמוות לכך שיזכה בצדק וכבוד, כל זמן שהוא חי חייו הפרטיים והצבוריים בהתאם לעקרונות אלו. חלום זה קסם למנהיגים, שייכים וראשי־משפחות, ונתן להם תרוץ לותר על מלחמותיהם הפרטיות בשם האידיאל הרומנטי.

מסעות המלחמה של אל־קלים נגד הפולשים הזרים היו מתוכננים בזהירות ובשלבים. המושבות, שסמכו על עזרת הילידים לחיל הפרשים שלהם, נשללו ממנה במהירות ע"י דרכו של אל־קלים וכח השכנוע הרעיוני שלו. כותות המושבות האלפאטיות היו באיכות ירודה מאוד, והתבססו על כות האש המפחיד של יחידות הקוסמים. קשתיו ולוחמיו של אל־קלים טפלו מהר ביחידות הקוסמים והרסו את המורל שלהם במטר חיצים ואז הקיפו את היחידות הלא מאורגנות של כותות הרגלים והסתערו דרך עושי הלחשים בצורה הרסנית. האלפאטים המוכים נפוצו לכל עבר והערים פתחו שעריהן בברכם את אל־קלים וצבאו המשחרר.

התיאטים היו עסק קשה יותר. צבא מושבותיהם היה מסוג ב' אך ממושמע מאד ולאחר מספר תבוסות נסוגו התיאטים בצורה מאורגנת לעריהם המבוצרות, היכן שפרשיו הנועזים של אל־קלים וקשתיו היו לא שימושיים.

למזלו, צפה אל־קלים התפתחות זו, וקשר קשרים עם יועצים גמדים שלימדו אותו את אומנות הטלת המצור. בצירוף עם טקטיקות הרעלות בארות וסכסוך שבטים, אל־קלים הכניע את קוביס ותמרוניקס בפחות משמונה שבועות.

כשכל הטריטוריה של האמירויות החדשות תחת שלטונם של חיילות הרגלים ובעלי הברית, כנס אל־קלים את הכנס הראשון של שבטי ילארום ב־831. אל־קלים הבחין עוד שנים לפני־כן, שקואליצית השבטים תתפורר למאבקים בין־שבטיים מסורתיים ברגע שהאויב החיצוני יגורש. בנאום הפתיחה המפורסם של הכנוס הוא הציג את חלומו על הגן המדברי - עקרון חדש להשראה לשתוף פעולה ואחוות אנשי האזור. חלום זה לא בא להחליף את חלום הצדק והכבוד, אלא להוסיף לו - חלום להעשיר את האדמה ולהעלות את שגשוג הדורות הבאים.

למרות התנגדות מצד הגורמים השמרנים בכנוס, הצעת אל־קלים שהמשאבים הקסמיים, טכנולוגיים ולימודיים יכוונו על הבעיה של הבאת מים למדבר זכתה לרוב גדול. אל־קלים הניע בדיפלומטיות את הכנוס כך שיבקשו אותו להפוך לסולטן ולמנהיג כל השבטים. הוא קיבל את המינוי תוך פיזור התנגדויות חלושות, וניגש מיד לתכנון המבנה הנוכחי של האמירויות. בסיום הכנוס הוא, בעזרת מנהיגים, חכמים ומלומדים, כתב מגילת יסוד השבטים המאוגדים של האמירויות של ילארום, והשיג את חתימותיהם של רוב המנהיגים והשייכים שנכחו.

פעולה זו הביאה לסיום פרק הצבורי בחיי אל־קלים. מיד אחרי, היורשים, מועצת חכמים שנוסדה ע"י אל־קלים ליעץ לסולטן, נטלה את השלטון באומה הצעירה.

אל־קלים יצא במסע עליה לרגל לממלכת אנדרסי (מתחת לים) למצוא את בן־האלמוות של ספירת הזמן, הזקן של הים. אחרי הרפתקאות מדהימות רבות, אל־קלים הגיע לפסגת הר ים והתיעץ עם זקן הים שלקח על עצמו את האחריות של חפושו של אל־קלים אחר האלמות לאורך דרך השושלתן. (עיון קצר על דרך השושלתן בעמוד 15 של חוברת לשה"מ המומחה מראה שאל־קלים היה בדרכו להצלחה בדרך זו).

בחזרתו לילארום (אחרי הרפתקאות רבות אחרות בדרך חזרה מממלכת מתחת לים (אנדרסי) אל־קלים החל תקופת חשיבה ולמידה, חקר את אגדות העם הקדומות והעצמים העתיקים שאפשרו מסעות בזמן. בתקופה זו חוברה ה"נחמה". כמה חובר ע"י אל־קלים וכמה ע"י שותפו פריד הינו ויכוח אין סופי חסר תוצאות ע"י מלומדים במשך שתי מאות. בלי להתחשב בזהות הסופר, ברור שזהו הספר בעל ההשפעה הרבה ביותר בהסטוריה של האמירויות, וללא ויכוח בין הספרים החשובים ביותר שנכתבו אי פעם.

אגדת העם הרשמית הינה שאל־קלים העביר את שארית חייו בחשיבה והרהורים, ומת בשקט עם משפחתו וחבריו ב־900 א'כ. למעשה שבע שנים אחרי חזרת אל־קלים מממלכת מתחת לים (אנדרסי), הוא התגנב אל מחוץ לילארום מלווה רק במלווהו הנאמן פריד, בחפוש אחר תאזאם השולט בזרימת הזמן. אל־קלים זכה בתאזאם, ונמצא עתה בסדרה של מסעות לעתיד לעזור לצאצאיו בשמירה על שושלת מאוחדת של האמירויות של ילארום.

אגדת אל־קלים

למרות שפרטי אגדותיו של אל־קלים אינם נכונים מלה במלה, כל סיפור מתאר לנו ערכים וחלומות של אנשי האמירויות המספרים אותו, ולכן עדויות נכונות על אופי האנשים אפילו אם הם אינם דווחי אמת על הארועים. יתר־על־כן, לרוב הסיפורים ואגדות־העם יש ליבה של אמת, לא משנה כמה מוזרים הם יכולים להשמע.

לדוגמא, האינטואיציה המכושפת שלו על נוכחות המים היא תוצאה של לחש מיוחד שהטיל עליו קוסם מקיסטני כתמורה על טובה שעשה למענו. זה קרה כשאל־קלים היה בן 18. אגדות עם מלאות דמיון וספורים מוגזמים של חברי ילדות טוענו שהתכונה היתה לו עוד בילדותו. אגדת עם זו הינה סמלית לרקע של אל־קלים כנווד מדבר והקדשתו מאוחר יותר, לחלום של מים רבים עבור כל אנשי האמירויות.

לאלסיאנים יחס בריא לאגדות־העם של אל־קלים. הם אומרים "נאמר על אל־קלים שעשה כך וכך..." במקום "אל־קלים עשה כך או כך..." הם מבינים שאומנות ספור הספורים קשורה בקישוט והם מבחינים בבירור בין מספר סיפורים לבין דיווח עובדתי. לא פחות, האלסאני מאוד מרוצה באמת הרוחנית של מיתוסים ואגדות עם, ורואה בספורים על עלית הרגל של אל־קלים והרפתקאותיו כאמיתיים לא פחות משבועת מס של סוחר או דוות תצפית על מצב האויב ע"י גשש - למרות שדרגת האמת משתנה בהתאם למטרת השומע והמספר.

העובדות הבאות הינן היסודות לאגדות עם נוספות בדבר אל־קלים.

אל־קלים נולד עם יכולות עליונות בכוחו, חוכמתו, תבונתו, זריזות, כושרו וכריזמתו. הוא הפך ללוחם מעולה ורוכב טוב עוד כמתבגר (בהגיע לדרגה רביעית). בימי בדידותו במדבר הוא אומן ע"י נזיר מיסטי בדרכי הדת הטקסית והקסם ורכש ידע בלחשי דרואיד מדברי. (לחשים אלו מהווים את ליבת רשימת לחשי 'המאמין האמיתי', דב"ש חדש שיתואר בהמשך). במהלך שנים אלו החל לחוות חזיונות נבואיים. הוא הסתיר חזיונות אלו עד חייו המאוחרים, כשהתייחס אליהם בדרשותיו ובנחמה.

באותה העת חזר אל־קלים לשבטו וירש את הנהגתו אחרי מות אביו. בן אלמוות ביקר את אל־קלים ולמדו דרך אמונה סדורה יותר - סגידה לבד כדרך שהוצגה ע"י מטיילים תיאטים. כראש־שבט, ואח"כ כראש כל־השבטים, הכריזמה של אל־קלים נתנה לו יכולת טבעית כמדינאי, אבל השימוש המאופק והנדיר בטבעת שליטה באדם, מסביר את היכולת המוזרה להשיג שיתוף פעולה מאויביו המרירים ביותר, ברגעים חשובים, במשך השנים של מאבקים ופעולות איבה, כשהוא מוביל לייסוד והקמת האמירויות.

אומרים שאל־קלים היה לעיתים קרובות בחברתם של דז'נים ויצורי יסוד אחרים ממישורי־היסודות. במסעותיו, היאים לצעירים, הוא אכן טייל למישורים אחרים, לעיתים קרובות בעזרת בן־האלמות המעורפל שתמך בו. בשנים שלאחר יסוד האמירויות, הוא לעיתים תכופות ביקר במישורים היסודיים וקרא תגר על שליטיהם, זוכה בעזרתם בחיפושיו. דז'נים מזהים את אל־קלים בשמו, ורבים עדיין מחוייבים לו בשבועה. אחרים, בוגדנים יותר, יכולים להמצא בבקבוקים חתומים בטבעת החותם של אל־קלים.

חיפושי אל־קלים כדי להשיג את תמיכתו של בן־האלמוות מפורסות, אם כי אולי קצת לא מציאותית, בנחמה. המאורעות היותר מוגזמים נכתבו לעיתים קרובות פשוטם כמשמעם. המאורעות השגרתיים שפריד, מזכירו של אל־קלים וחברו, מסר, קושטו (נוסף להם נופך) כדי להגדיל ולהגביר את הבידור שלהם וערכם החינוכי. מעשי הגבורה של פריד עצמו הוגזמו איכשהו, ומעורבים בהערכותיו של פריד בדבר מה היה עושה, לו היו הנסיבות שונות. הרפתקנים נתקלים, לעיתים קרובות, במעט עבודה שלא סוימה ע"י אל־קלים במהלך עליתו לרגל, ומאמינים אמיתיים שאפתנים (ד"שים ודב"שים בדרגה גבוהה) יכולים לבחון עצמם ע"י חיקוי חלק ממסעותיו הנפלאים של אל־קלים.

וקיימת האגדה על שאת־אי־זינדא, "המלך החי", האיש הקדוש אשר עדיין חי ואשר יום אחד ישוב אל אנשיו בשעה בו יזדקקו לו ביותר. אגדה זו מספרת על אביה בן־האלמות של אומה, אשר הבטיח לשמור על שלמותה, אפילו אחרי גבולות זמן המחיה של אדם רגיל. כשהוא משתמש במעבר בזמן, אל־קלים ישוב בתקופות עתידיות של היסטורית האמירויות להבטיח את המשכיות שושלתו ואומתו, גם אם יסתיר את נוכחותו, או אם בפומביות יכריזו על חזרתו, תלוי בנסיבות (ובצורך של שה"מ).

השושלות של אל־קלים

לשתי סיעות טענות על ירושתום של אל־קלים, המטיפים והקרובים (ראה הסטוריה של האמירויות של ילארום).

המטיפים מעדיפים ערכים מודרנים בין־לאומיים, זרים וכופרים נסבלים, מלומדים מוכנים לקבל רעיונות חדשים מבחוץ, ותרבויות עירוניות ומסחריות לא נחשבות נחותות לנוודים אוהבי תרבות הלחימה.

הקרובים שמרנים יותר ומעדיפים את הערכים המסורתיים של נוודי המדבר כלפי זרים, בעיקר זרים כופרים, אליהם מתיחסים בעוינות. אלה שלא נבחנו בתנאי המדבר הקשים, כמו האכרים ותושבי הערים, נחשבים לרכרוכים ובזויים.

אל־קלים, בעצם, קידם ועודד חלוקה זו בקרב ממשיכיו, במחשבה ששתי סיעות אלו עם ערכיהן המנוגדים, ינטו יותר לשרוד מאשר שושלת אחת, ושהערכים הבינלאומיים של המטיפים יתאימו לתקופות תרבות מסוימות ויעשירו ויפתחו אותן, בשעה שערכי הקרובים יתאימו כאשר האמירות תאוים ע"י צבא חיצוני או ע"י איומים תרבותיים.

לדוגמא, באמירות העתידית ב־1200 א'כ, כשהגיע שליט המדבר (ראה 10X, חץ אדום, מגן שחור, עמ' 18), סיעת הקרובים שלטה, והסולטאן עלי בן פייסל "מאמין שאלו שחיים במדבר הם קשוחים יותר ואצילים יותר מאשר אלה אשר חיים באדמות מתורבתות חלשות ומנוונות" בתקופה זו האמירות עוינת לזרים והמדיניות של הארץ מושתתת על אינטרסים עצמיים וסתגלניים.

משחק: אם שה"מ רוצה שילארום תהיה סימפטית ופתוחה לזרים הרפתקנים, סיעת המטיפים חייבת לשלוט. זה מתאים גם אם דמויות השחקנים במסע ומבקרים במדינות אחרות של עולם המו"ד.

אם שה"מ רוצה שילארום תהיה עוינת לזרים, סיעת הקרובים צריכה לשלוט. זה מתאים יותר אם השחקנים הם דמויות הילידים, או אם ד"ש זר מתקיף את ילארום או נמצא במשימת ריגול. למרות ששתי הסיעות, המטיפים והקרובים, נאמנות לסדר, חוסר הסובלנות של הקרובים, שחצנותם וראיתם הצרה גורמת להם להיות לא אהודים ומעוררי התנגדות, דבר המתאים

למסע והרפתקה. בנוסף, אזור לא תרבותי, לא אינטלקטואלי וסגפני הוא פחות צבעוני והתפאורה פחות מושכת למסע דמיוני.

רעיון להרפתקה: הד"שים נפגשים באל־קלים הנוסע בזמן, או באחד מסוכניו ומגויסים כדי לעזור לסיעה אחת במאבקה לשלטון.

לדוגמא, סיעת הקרובים נשארה ניטרלית במשך המלחמה בשליט המדבר. שליט המדבר הובס, ועולם המו"ד שוב בתקופה של שלום ושגשוג. קוי המדיניות העצמאיים והשמרנים של סיעת הקרובים ישאו פחות פרי בתקופה שכזו, כך שאל־קלים שולח חזון לד"ש כהן, ומפציר בו לשקם את מועצת המטיפים, כגוף המוסמך ליעץ בילארום.

האמת הנצחית ועקרונות האמונה

האמת הנצחית של אל־קלים, כפי שנמסרה בנחמה והתקבלה ע"י המאמינים האמיתיים, היא שאדם חייב שתהיה לו אמונה ובטחון בשומרים בני־האלמוות, בכבודם של חבריו, ובחוכמה אשר מושגת דרך מחשבה והרהור. הנחמה מובילה אנשים בדרכים הנכונות להראות הערכה וכבוד לשומרים בני־האלמוות ולאנשים אחרים, ומשבחת את אלה אשר מיחלים להבין את העולם סביבם דרך ידע ולמדנות.

הוקרת השומרים בני־האלמוות: הנחמה דורשת שני סדרי טקסים שחייבים להעשות לקיום מצוות כיבוד השומרים בני־האלמוות.

תחילה, כל המאמינים האמיתיים חייבים להתמסר לתפילה ולהגות כל זריחה ושקיעה. חילול קדושתן של מצוות אלו הוא נוהג רע מאד בעיר כמו ילארום, ובמחנה המדבר של נוודים יכול לגרור עונש מוות.

שנית, כל המאמינים האמיתיים חייבים לצום ל־24 שעות משקיעת החמה לשקיעתה ביום של ירח מלא. בסוף הצום מתבקשים המאמינים האמיתיים לסעוד, כשהם מקדישים חלק ממזונם לשומרים בני האלמוות, כמחווה סימלית, או במקרים של יותר צדיקים, ע"י שיתוף עניים בסעודה.

הוקרת החבר: הנחמה מציינת שלושה סדרי טקסים שחייבים להעשות לקיום המצוות של אמונת האדם והבטחון בחברו.

תחילה, כשמאמין אמיתי נפגש עם מאמין אמיתי אחר הטקס הדתי שקשור במים חייב להתקיים משום שהוא סמלי או כתוב פשוטו כמשמעו, שיש לחלוק את המים איש עם רעהו. קיום טקס זה משתנה ממתנה שטחית של אצבע רטובה לפולחנים נימוסיים המוכנים בתשומת לב רבה, בהם קפה או תה המחולקים בספלים מקושטים מיוחדים כתוספת לשירים מדוקלמים ומאולתרים.

הטקס השני, הוא הטקס של אמירת האמת. לומר למאמין אמיתי אחר דברי שקר זו עבירה חמורה ביותר. טקס זה חייבים לקיים לפי שבועה לא רשמית, "לפני אל־קלים והאמת הנצחית אני נשבע..." או ביתר רשמיות ע"י כך שנשבעים לפני כומר, פלאדין, או כל איש קדוש אחר. אדם שמפר את נדרו לאחר שבועה שכזו, יקולל ע"י השומרים בני־האלמוות ויהיה לבוז בעיני חבריו.

הטקס השלישי הוא הקשבה לצרכי־הבטחון של חבריך. טקס זה לובש הרבה צורות. בטויו הקל ביותר, הוא ההתחייבות לתת צדקה לעניים ולעלובים. הוא כולל גם הענות להזמנת ראש־השבט למלחמה נגד הכופרים (המאמינים האמיתיים לא אמורים לתקוף מאמינים אמיתיים אחרים. פקודה לא נוחה זו לעיתים קרובים נעקפת ע"י גינוי האויב כחוטא או כאדם לא מאמין, ע"י השגת מחוקק או שופט שיגנה את האויב, או ע"י המרצת האויב לבצע את המתקפה הראשונה, וכך יוצדקו פעולות האיבה כהגנה עצמית. זה נושא פופולרי וקבוע לשיחה בקרב בתי המשפט הממשלתיים והדתיים).

הוקרת החוכמה והלמדנות: הנחמה מציינת שני טקסים שחייבים להעשות לאמונת האדם וכדי לבטוח בלמדנות ובחכמה.

הראשון הוא טקס השפיטה. כאשר מאמין אמיתי נקרא לשפוט בנושא כלשהו, בין אם זה מדע, אימון צבאי או חוק דתי, הוא נקרא לקיים שלושה צעדים. האחד להתבונן ולצפות, השני לשקול את ההוכחה והשלישי לבסס את שיפוטו על ידע במקום מסורת או אמונה טפלה. השיפוט הוא מלאכה הדורשת אורך רוח, תכליתיות ורצינות מהמאמין האמיתי. ראש־שבט השופט בחכמה זוכה להערכה רבה, ואנשים אשר שופטים בפזיזות וביוהרה או בכעס נחשבים כילדותיים ובלתי אחראים.

הטקס השני הוא הקריאה, שינון, ולימוד הנחמה. לוחם המדבר הפראי והקבצן העירוני המסכן ביותר, יכולים לדקלם מתוך הנחמה באריכות, ולרוב משפחות האכרים והנוודים יש העתק של הטקסט הקדוש, כרכוש היקר ביותר שבידם.

עליה לרגל (צליינות): למרות שאין זו דרישה, מעודדת העליה לרגל לכל אלה שבריאותם תקינה והם בעלי אמצעים מספיקים. עליה לרגל היא מנהג המשחזר חלק מעליתו לרגל של אל־קלים לממלכה שמתחת לפני הים, כדי לבקש את חסותם של בני־האלמוות לעצמו ולאנשיו. רק בעלי העוצמה הגדולה ביותר ינסו להתחקות אחר חלק מנתיבו האמיתי של אל־קלים, מקובל יותר הוא הנוהג לבקר בילארום (או מרכזי למידה אחרים) ולשמוע הרצאות ומעשיות לימודיות מאת המלומדים הקדושים במקדשים המוקדשים לאמת הנצחית. מלבד היות זה מחויבות דתית, עליה לרגל היא בדר"כ חופשה נעימה ועסק גדול לבעלי האכסניות ומדריכי טיולים, אשר מספקים שרותים לצליינים.

חלום הצדק וכבוד: חלק זה של אמונה אוסר בחומרה על מאמינים אמיתיים על הרמת ידיים אחד כנגד השני, ומגנה את המנהגים המסורתיים של איבה והתקפות פראיות אשר היו מקובלים בקרב נוודי המדבר. רוב נוודי המדבר מפרשים פסקות אלה בנחמה כבאות נגד פירוד בין השבטים נוכח פולשים זרים וכופרים, בשעה שפשיטות לגניבת גמלים ונקמת־דם מפורשות כטקסים דתיים המבטיחים את בטחון חבריהם (החברים הם "קרובים בדם, חברי שבט או בני ברית בשבועה או חוזה").

החלום של הגן המדברי: חלק זה של האמונה ממליץ למנהיגים, למלומדים ולאנשים הקדושים ללמוד כיצד אפשר לספק מים לכל אנשי האמירויות, וממליץ לסוחרים ולעשירים לתמוך באדיבות במבצע זה, וממליץ לאכרים לשתף פעולה עם המנהיגיהם בניהול מקורות המים שלהם ביעילות רבה ביותר. הצלחתן של תוכניות ניהול מים רבות יכולה להיות מיוחסת לקבלתו הכללית של חלום זה כצורך משותף לכל המאמינים האמיתיים בכל שכבות האוכלוסיה.

משחק: מובאות כאן מספר דוגמאות של דרכים להמחיז ולהציג את האמת הנצחית במערכה בילארום.

* כהנים אשר מזניחים את טקסי האמונה - תפילותיהם לא יענו.
* דמויות אחרות של מאמינים אמיתיים אשר לא הולכים אחר הסעיפים צפויים לעונשים כבדים בטבלת התגובות.
* דב"שים מרושעים יכולים לקיים את המצוות מבלי לקיים את רוח הדברים, דבר המספק רמז לאופים המרושע, ומאשר ענישה צודקת מהד"ש.
* ד"ש אשר מקיים את המצוות יקבל תוספת נק"נ בשל משחק תפקידים טוב.
* הצטרפות והתחייבות למשימות דתיות מזכה את הד"ש בנדיבות בנק"נ רבות.

דרכו של אל-קלים

המאמינים האמיתיים, ההולכים בעקבות האמת הנצחית ואל־קלים, מחולקים ל־3 קבוצות שונות, לפי דרך האמונה בה הם נוקטים. שלוש צורות ההתמסרות נקראות: דרך המונהג, דרך הלוחם ודרך התלמיד.

דרך המונהג

בדרך זו הולכים רוב המאמינים, מהאיכר הפשוט ועד לאמיר החזק ביותר. המונהגים מודעים לאמת הנצחית ושומרים על מצוות האמונה אבל הינם חופשיים לעסוק בכל משלח־יד בו יבחרו. כדי להיות מונהג של האמת הנצחית על אדם להשבע בטקס "אמירת דבר האמת", שבו מקבל האדם על עצמו את האמת הנצחית, כפי שאל־קלים והנחמה גילו אותו, ולמלא בדבקות את תקנון האמות בהוקרת השומרים בני־האלמוות, החברים בני האנוש, החכמה והלמדנות.

רוב הילידים נעשים מונהגים דרך שבועה זו בהתבגרותם. זרים, אשר הופכים למונהגים דרך שבועה או ילידים המקבלים את האמת הנצחית מאוחר יותר בחייהם לעתים רחוקות נתפסים מיד כאמינים. מכיוון שטקס אמירת האמת מבטיח ששבועה לא כנה תיענש ותקולל, מאמינים מסורים אינם שופטים את החדשים למשך תקופה מסוימת כדי לראות אם פקדה קללה את הנשבע. בשל טבעה המעורפל והדו משמעי של הקללה, המאמינים המסורים מרגישים שהשיפוט הנתון לזמן ולהתבוננות הוא השיפוט הראוי.

דרך הלוחם: במסדרים הצבאיים

מאמינים מסורים אלו הם חברים המסדר הצבאי של הדרך הנצחית. לוחמים נשבעים לשרת כבר בצעירותם והם באים מכל קצוות קשת המעמדות החברתיים למרות שלרוב אלו בנים ובנות צעירים למשפחות אמידות ומיוחסות, שאינם מועמדים לרשת שלטון או עושר. צעירים ממשפחות איכרים או בעלי־מלאכה יכולים להתקבל אף הם, אלא שלרוב אינם מסוגלים לרכוש בעצמם את הציוד (כנדרש מתוקף המסורת). זאת ועוד, ילדים ממעמד בינוני־גבוה בדרך כלל מתחילים את האימון הצבאי ברגע שהם יכולים לרכב ולמשוך בקשת, דבר המגדיל את הפער בינם לבין ילדי המעמד הנמוך.

מקצי מבחן: השרות הצבאי מקיים מקצים למבחן בהם יכולים מועמדים לבחון את התאמתם למסדרים הצבאיים השונים. על מנת להרשם צריך להיות מאמין מסור ולספק רק - סוס, שריון שלשלאות, מגן, רומח, חנית פטיש לזריקה וקשת (סוס מלחמה אינו דרוש. קרב רמחים נכלל בין הבחינות אך המועמד רשאי לוותר עליו ולהפגין במקום זאת את כישורי הרכיבה שלו בתחרות אחרת של רכיבה).

ברור, כי הצטיידות כזו היא יקרה וקשה לרוב משפחות האיכרים, הפועלים או בעלי־המלאכה. אם כך, אפשר ששבט, כפר או תורם יחיד יממנו מועמד, מתוך גאוה אזרחית או שבטית או מסיבות אישיות אחרות. *משתתפים בדרגה הראשונה, השניה או השלישית שאין להם מספיק אמצעים יכולים לצאת להרפתקה במטרה לרכוש שם ולמשוך את תשומת לבם של מממנים פוטנציאליים. בהתחשב במספר הנק"נ לשם שיצאה לדמות, ד"ש ברמה נמוכה עשוי למצוא עצמו בתחרות עם שנים־שלושה דב"שים מקומיים על פטרונותו של ראש השבט, ועד הכפר או סוחר עשיר המפרסם תחרות למימון - כקידום מכירות.*

חמשת המסדרים הצבאיים הם מסדר הרומח, מסדר החץ, מסדר הכישוף, מסדר האלה ומסדר ורד־המדבר.

מסדר הרומח: נועד לאנשי חיל רגלים כבדים. רוב המתקבלים למסדר באים בדרך כלל מישובים עירוניים והם בעלי כח וכושר. לאחר אימונים, מוצבים חייליו אלה כשומרי ארמון או כיחידות עלית, גששים ובשורות היחידות הצבאיות של האמירויות.

מסדר החץ: נועד לקשתים רכובים על סוסים. המתקבלים הם לרוב מצאצאי המקיסטנים והם בעלי כושר וזריזות. לאחר אימון מוצבים קשתים אלו במשמר־השלום־של־הסולטן (יחידה מובחרת לשמירה על השקט באזורים נידחים) או כקשתים רכובים מצטיינים או ביחידת גששים בשירות צבא האמירויות.

מסדר הכישוף: מורכב ממכשפים הרוכבים על סוסים. מועמדים אינם צריכים לספק את השריון והנשק הנדרש מהשאר אך עליהם להיות רוכבים מעולים. מתקבלים אלה בעלי הכושר הגבוה ומיומנות בהטלת לחשים. הבחינה החשובה ביותר היא היכולת להטיל לחשים בעת רכיבה (הדורשת נקודות פגיעה בסיסיות, מבנה קשות, זריזות גבוהה כדי להשאר ישובים, ותבונה גבוהה כדי להתרכז). לאחר אימון הם מוצבים לתדרוך באוניברסיטאות או להיות ביחידות קוסמים מובחרים המתגנבות לעורף האויב, או ליחידות גששים של צבא האמירויות.

מסדר האלה: נועד לכמרים המשמשים כמנהיגים, תומכים רוחנית ומרפאים. מתקבלים לחיל זה מובילים תפילות והם בעלי כושר וחכמה גבוהים מאד. לאחר האימון, כמרים אלו מוצבים כקצינים ומרפאים בשומרי ארמונות או ביחידות עלית, גששים ופיקוד בצבאות האמירויות.

מסדר החנית: מיועד לחיילים הנבחרים, לקוסמים וכמרים שנלקחו מהמסדרים האחרים. החברים נבחרים ע"י מועצת ורד־המדבר, קבוצת חברים בעלי־שם, שרות, ומסירות לעקרונותיו של אל־קלים והנחמה. אבירי הורד (כפי שהם נקראים) בדרך כלל מוצבים כמפקדים של המשמרות המלכותיים או מפקדי יחידות מובחרות ויכולים לקבל נציבות כפאריסים (הילארי המקביל לפלדין), עם הוראות לשוטט בשטח, לבער את הרע ולשמור על הצדק כשנחוץ.

משחק: המסדרים הצבאיים מבוססים בצורה חופשית על הממלוכים של תרבויות ערב העתיקות והמסדרים הצבאיים של הצלבנים.

הממלוכים היו עבדים צבאיים בעלי מוניטין של לוחמים טובים בעלי מורל גבוה; חלק מהסיבות היה חינוכם הצבאי המוקדם שהיה קשות במיוחד בשל היותם עבדים. בהקשר זה, חברי המסדרים מתאמנים מגיל מוקדם כדי להתכונן למבחנים והאימון יכול להיות נוקשה מאד בגלל שהם כפופים לסמכות המאמינים והקצינים שלהם דרך שבועתם הדתית. בעצם הם עבדים דתיים.

המסדרים הדתיים של הצלבנים, האבירים טמפלר והוספיטלכס של סט. ג'ון לדוגמא, היו אבירים שנשבעו לעוני וציות לאלוהים ולממונים עליהם, ושהקדישו את חייהם להגן על הארץ הקדושה.

סקירה של אחד או שניים מהמקורות של תרבויות ערב או הצלבנים המופיעות ב"קריאה מומלצת" יכולה להקנות לשה"מ פרטים נוספים על קבוצות צבא מובחרות אלה.

דרך התלמיד

אלה הבוחרים בדרך התלמיד מקבילים פחות או יותר לכהנים של האמת הנצחית. אין להם, בעצם, הירכיה דתית או גוף טקסי (חוץ ממה שנדרש ממאמינים פשוטים), אין דרישות ספציפיות להצטרפות או חובות שיש לבצע. תלמידים יכולים להיות מכל סוג דמות כולל קוסמים, לוחמים וגנבים, למרות שרוב התלמידים הם כהנים.

יש 3 סוגים של תלמידים: מנהיגי תפילה, פרחי כמורה ודרווישים.

מנהיגי תפילה הם אנשים מסורים ומלומדים המנהיגים את התפילה היומית במקדשי האמת הנצחית, הדורשים את הדרשות ומנחים את האנשים לשמירה נכונה על תקנון האמונה, השופטים בנושאי מחלוקות בדבר חוקי הדת.

כדי להיות מנהיג תפילה צריך אדם לצאת למקדש ולהתחיל ללמוד וללוות מנהיגי תפילה אחרים. עם בוא הזמן לומד האדם להבין אם אינו מוכנים לשבועה שכזו ויתבקש לעזוב את המקדש או שיקבל תמיכה להמשיך ממנהיגי התפילה שבמקדש.

בנקודה זו מנהיג התפילות יכול להעשות לכהן רגיל המקבל כשפים מאמונתו או יכול להיות תלמיד דתי, הלומד לחשים, מדעי הטבע, הסטוריה, סיפורים (לספר אגדות), או כל דבר אחר שהוא רואה לנכון. כל תפקיד שיבחר לעצמו הוא קביל כל עוד הוא מציג התמסרות לחכמה וללמדנות.

פרחי כמורה הם כהנים־הרפתקנים רגילים. הם הופכים כהנים בהשבעם להקדיש עצמם ללימוד הנחמה ולהפצת האמונה במעשים טובים ובהתמסרות להוראה. תקופת זמן לא מוגדרת עוברת, בזמן בו אמורים השומרים בני־האלמוות לשקול את כנות השבועה של פרח הכמורה. אם הוא ראוי, ניתנת לו האפשרות להתפלל לקבלת לחשים.

דרוישים הם מתבודדים קדושים המתמסרים להתבוננות בעולם הטבע שסביבם ולהגיה באמת הנצחית. הם בורחים מהסחות הדעת של חיי החברה ונסוגים לחיי טבע פשוטים, ועובדים את הדת בגפם. למרות שהם נמנעים מלבוא במגע עם אנשים הם אינם שוכחים את תפקיד ההנחיה שיש להם לגבי שאר האנשים, להתמסרות ולשמירת הבטחון. מתבודדים אלה נקראים לעזור בפעולות הצלה של מטיילים או להדרכת צליינים ומאמינים אמיתיים במשימתם הקדושה.

לחשים מיוחדים לכהנים

לחשים אלה ניתנים רק לכהני האמת הנצחית. כהנים מרקע שונה יכולים לקבל לחשים אלה כשהם נהפכים למאמינים מסורים אבל הם מאבדים את יכולתם לקבל את הלחשים שהוחלפו בכשפים המיוחדים. לדוגמא כהן מדרגה שניה מקרמאיקוס יכול להפוך למאמין אמיתי. הוא יכול לרכוש את הסגולות ולקבל את הלחש "גלוי המים" אבל הוא יאבד את יכולתו לקבל את הלחש "עמידות לקור".

לחשים מעוצמה ראשונה

לחש חדש: *גלוי מים*

טווח: 0

משך פעולה: 2 תורים

אזור השפעה: כל מים בטווח 300 מטר

לחש זה מאפשר לכהן לחוש את קיומם של מים בטווח הכישוף. הוא גם יוצר רושם של כמות המים הקיימת (מספר משוער של ליטרים או "הרבה" אם הכמות גדולה). הלחש אינו נחסם בשל חומרים המפריעים בדרך למים. (שה"מ בעל חוש הומור יכול להחשיב כל בשר וצמח כמקורות־מים, אבל הכהן לומד מיד להבחין בתחושה המייחדת מי שתיה).

לחש שאובד: עמידות לקור

לחשים מעוצמה שניה

לחש חדש: *השראה לירית*

למעשה, זו רק גירסה אחרתה של הלחש *ברכה*. טווח משך והשפעה הם זהים. הכהן מטיף לעצמו ולחבריו, מצטט בית משיר כדי להעניק כח פיזי לבעלי בריתו או כדי להטיל מורא על אויביו. הלחש יכול גם לשמש כדי להשפיע על יחסים דיפלומטיים ונותן בונוס 1+ בטבלת התגובות למפלצת או לנושא כלים, בהנחה שהכהן יכול לדבר בשפת החיה אליה הוא פונה. אם אתה מתרשם מיכולת הדיבור וההטפה של השחקן, אל תהיה קמצן בבונוסים נוספים.

לחשים מעוצמה שלישית

לחש חדש: *אמירת אמת*

טווח: 0

משך פעולה: מיידי

אזור השפעה: יצור חי אחד

כל דמות הנשבעת לעשות פעולה מסוימת או המאמתת הצהרה כלשהי תקולל כבלחש הכהן מעוצמה שלישית אם היא לא מבצעת את הפעולה, או אם המשפט איננו אמת. שה"מ הוא המכריע היחיד לגבי הפעולה - אם בוצעה אם לאו וכן לגבי אמיתות המשפט.

שה"מ קובע את טבע וזמן הקללה. אם זה מתאים, הוא משתמש במלת השבועה כמנחה. לדוגמא: אם שחקן אומר "מות אמות בידי אל־קלים אם לא אבצע את זה וזה..." הד"ש המקולל יכול לקבל מכה מברק בסופה עתידית או לחטוף מכה מלוחם של אל־קלים בקרב בהרפתקה הבאה, או שאל־קלים יכול להופיע פתאום ולהכותו בלחש 'גרימת פצעים קשים'. יש לדאוג שהקללה תותאם לחומרת העבירה, ולמדוד את השפעת הקללה כדי שצופים יוכלו להכיר בה כשפיטת הדמות בלתי אמינה בהקשר לשבועתה.

למאמינים מסורים אין גלגולי הצלה כנגד השפעת הקללה של לחש זה. לא מאמינים מקבלים גלגול הצלה נגד לחשים בבונוס 4- כדי להמנע מהקללה.

לחש שאובד: בלבול נטייה (ההפך מ'דע נטייה')

לחש חדש: *ידיעת הגורל*

טווח: 0 (רק כהנים)

משך הפעולה: מיידי

אזור השפעה: רמז אחד

גירסה זו ללחש 'שיחת מתים' מאפשרת לכהן לבקש את הכוחות הגדולים (השומרים בני־האלמוות) להדרכה, מידע או יעוץ. הכהן יכול לבקש בהקשר למצב ספציפי או כללי בהסתמכו על שיפוט השומרים בני־האלמוות לספק את מה שנחוץ.

לעיתים בני־האלמוות אינם מתעניינים בכהן ובבעיותיו. "אתה ברשות עצמך. אל תטריד אותי יותר".

לעתים בני־האלמוות מאוכזבים מנטייתו של הכהן. "היית עסוק מדי בלחטוף אוצרות ולא זהיר מספיק כלפי כבוד לחבריך. הזהר, תפילותיך לכשפים נוספים לא יענו".

לעתים בני־האלמוות מאוכזבים מיוזמתו הדלה של הכהן וחוסר הסתמכו על עצמו. "יש לך שכל. הפעל אותו או שמשהו נורא יקרה לך."

לפעמים בני־האלמוות שמחים שקראו להם, כי יש משהו שרצו למסור "להרוג את האיש הזה, זה רעיון לא טוב. הוא נזיר דרוישי שהוקסם. הצל אותו ונהיה שמחים מאד."

לעתים לשה"מ בן־האלמוות יש מסר או נבואה שהוא רוצה להשחיל להרפתקה. "שבעה אחים יבואו ברכיבה, והאח השביעי שומר על הטבעת של תאביב הבזבזן, אשר יאפה אותה ככרר לחם אם אינך מתנהג בתבונות."

לעתים בני האלמות רוצים לשתף אותך בבית משיר:

"והנחשים יחלוקו על שכבת קרח דק
במערה אשר ליד הים
והזדמנות תחכה בפתח פעמיים רק,
בטרם יזרק המפתח לעולם."

העונש על שימוש בלתי־מובחן בלחש זה הוא בתגובות לא רלבנטיות ומטעות. "כנראה שירד שלג באיזשהו מקום הלילה..." או "אמך דואגת מכיוון שאינך כותב..."

משחק: ראה רמזים בחוברת שה"מ של מו"ד מתחיל (עמ' 24). לתת רמז ע"י דמות כמו שומר בן־אלמוות של כהן במקום בתור שה"מ מוסיף נופך מיוחד למערכה.

דמויות מתחילות נזקקות לעיתים קרובות לעזרה שכזו, אבל אינן יכולות לקבל את הלחש עד לדרגה השישית, ויתכן כי אינן מבינות איך להמנע מהפרצת השימוש בו. כדי לתת הזדמנות לדמויות מרמות נמוכות להנות מלחש זה, תן אותו לדב"ש חברותי, או ספק פריטים חד פעמיים של קסם כמו מגילות כהנים או פריטים מיוחדים המוגבלים ביכולת החזרה שלהם. לחש זה מאפשר לשה"מ לדבר ישירות עם הד"שים כבן־אלמוות, וליצור ישויות בנות־אלמוות. בני־האלמוות היו פעם דמויות בדיוק כמו הכהן המבקש את הקסם.

היה מקל או מחמיר בתגובותיך - תלוי בסוג ההרפתקה. אם הבקשה רצינית, חשיבה קלת דעת של בני־האלמוות אינה במקום.

עודד משחק טוב של דמות מסוימת וחשיבה חריפה וטקטית. אם הבקשה להדרכה נעשית בצורה צנועה ומתחסדת ("הו, שומרים בני־אלמוות, נבקשכם להובילנו במקום בו נכשלה יוזמתנו אנו"), היה נדיב. אם השחקן שאל בצורה נבונה שאלה או ביקש הדרכה רק במקום שבו יהיה טפשי להמשיך ללא ידע נוסף, היה נדיב.

הענש שחקן פחדן או זהיר מדי ("זה יום טוב למות" או "אתה רוצה לחיות לעד?")

דב"שים המשתמשים בלחש זה מספקים את הנביאים, החוזים, ואת המתבודדים הרואים, שהד"שים בד"כ נתקלים בהם בטבע או ברחובות ערי האמירויות וכפריהן.

לחש שאובד: גדילת חיה

מבנה חברתי

כמו הד"שים במו"ד, גם אנשי האמירויות רוצים "לעלות בדרגה" ועליהם לצבור "נקודות נסיון" כדי לעשות כן. לדמות באמירויות, צבירת עושר והשלמת משימות מסוכנות מקבילה לצבירת נקודות. עוזר גם לעלות במעמד חברתי, שם יש לאדם יותר כח וכבוד, והתחרות גם קשה יותר.

אולם, באמירויות, אנשים יכולים גם לרכוש נקודות נסיון בכך שיכבדו את חובותיהם האישיות והחברתיות. דבר זה מקביל למשחק נטייה טוב לד"ש במו"ד. מדובר בדבקות בדמות שלך וכיבוד העקרונות שבחרת לתמוך בהם.

חלק זה יספר לך כיצד מעמד חברתי והתחייבויות חברתיות ואישיות משפיעים על דמויות באמירויות. עליך לדעת זאת משתי סיבות.

ראשית, ליצור ולהציג דב"ש אמין ועקבי מהאמירויות עליך לדעת מה חשוב לדב"ש. כיצד יגיב במצבים מסוימים. מבלי לדעת מה ממריץ אותו לא תדע. זה חשוב אם משתמשים ב־דב"שים מהאמירויות במשחק או מערכה הנעשים באמירויות או אם משתמשים בהם להרפתקאות במערכות במשחקי מו"ד אחרים.

שנית, המעמד החברתי והמחויבויות האישיות והחברתיות הן קני־מידה חשובים למדידת אדם באמירויות. על כן יש לעודד ד"שים מהאמירויות המנסים לעלות בסולם החברתי או הממלאים את מחויבויותיהם. קטע זה מכיל עצות לשה"מ הרוצה לגמול בנק"נ לשחקנים המשפרים את מעמדם החברתי מבלי להזניח את חובותיהם.

מעמד חברתי באמירויות

מעמד חברתי של אזרח האמירויות נקבע ע"י ארבעה גורמים: לידה ורקע משפחתי, עושר, מסירות (אמונה) ושאיפה והשגים.

לידה ורקע משפחתי: ההבחנה החשובה ביותר היא בין מקומי לזר. כל קבוצה תרבותית מחשיבה עצמה עליונה על קבוצות אחרות. מקיסטני חושב עצמו לטוב יותר מאלסיאני או תיאטי לדוגמא - אבל כל הקבוצות התרבותיות מסכימות שילידי האמירויות טובים יותר ועולים בהרבה על כל הזרים. *דב"שים באמירויות בד"כ מחזיקים בדעות קדומות נגד זרים מקבוצות תרבותיות אחרות. התנהגות יוצאת דופן כלפי זרים מעידה בדרך כלל על חברות מיוחדת או מוניטין מיוחד שיש לזר או לחבר קבוצה תרבותית אחרת.*

כאשר ד"ש זר רוכש את אמונם של ילידי האמירויות שה"מ יכול לגמול לו נק"נ כפרס.

יתר על כן, לנווד המדבר האלסיאני בוז מיוחד לאנשי הכפרים, העירות והערים, ואמונה כי חיי המדבר הקשים עושים אותו קשוח ואצילי. מהצד השני מתייחסים שוכני הקבע העירוניים לכל נווד כשודד חסר־תרבות. *אנשים המסוגלים לגור בעולם הנוודים ובעולם המבוית גם יחד הם יוצאי דופן. דב"שים יהיו בעלי דעה קדומה נגד דמות הבאה מרקע שונה עד שהדמות תוכיח עצמה.*

ד"ש נווד המתקבל למקום ישוב, או ההפך יכול לקבל פרס נק"נ עם התקבלותו כשווה.

עושר: כל ילידי האמירויות מכבדים את העושר. הם יכולים לשנוא שיטות לא הגונות או חוסר צדק שדרכם הגיעו אל העושר, או שהם יכולים ללעוג לבזבוז לא חכם או מסואב, אבל כסף ורכוש בנמצא הם דבר טוב וזו המטרה המשותפת לכל האזרחים, מאיכרים ועד לאמירים. *דב"שים מהאמירויות בד"כ מתענינים בעבודה ששווה דינרים. סוחרים עשירים ושייחים יטו אוזן לכל הצעה או פרויקט שמריח מהם הכסף. השונים בענין זה הם מנהיגי התפילה והנזירים הדרווישים, אשר מאמינים לדוגמא, כי עושר הוא הסחת הדעת מהערכים החשובים כמו למדנות ומחשבה.*

ד"שים זוכים בד"כ בנקודות נסיון מעושר ואוצרות, כמו אלה המגיעים מסיור מבוכים וציעקים, ממסחר בדרכים, ומהכנסות כשליטים באחוזות. אין צורך בפרסים נוספים.

דמויות מרקע עני או שלבושים כמו מרקע עני, נתקלים בבעיות להשיג ראיונות עם אנשים ממעמדות בינוניים וגבוהים ויתכן שיתיחסו אליהם בצורה לא יפה כאשר יתקלו בעשירים בשיירות, ברחובות העיר או בהרפתקאות. כדי להסתדר באמירויות כדאי להיות בעלי כסף או לפחות להתלבש ולהתנהג כאילו.

מסירות: ראשית, מאמינים מכל סוג שהוא חוץ ממאמיני האמת הנצחית הם במעמד נמוך ממאמינים אמיתיים. כופרים נחשבים לטפשים, שאינם תופסים את חכמת האמת הנצחית, וכן לא מכובדים כי אינם מחויבים על עקרונות (תקנון) האמונה הנצחית ובמיוחד טקס אמירת האמת. כופרים נחשבים ללא הגונים ולא זהירים בשמירת מילתם.

שנית, ככל שהמאמין מסור יותר, הוא נחשב מכובד יותר בעיני חבריו. לא חשוב כמה רשע, הפכפך, עצלן או לא נעים האדם, אם הוא מאמין במאמרי האמונה במסירות, יתייחסו אליו באופן כללי כאל אדם טוב.

יתכן שזה יראה לא הוגן לשחקנים בתחילה, ששופטים מישהו על פי אמונתו יותר מאשר על פי פעולותיו, אבל זוהי ארץ זרה, ולה דרכים משלה. כמו כן אם הד"ש הכופר הוא באופן עקבי טוב ומעורר כבוד - יזכה להכרה בתכונותיו אלה, בסופו של דבר.

מצד אחד, כשקבוצה מעורבת של מאמינים אמיתיים וכופרים משרתים בצורה כלשהי אזרח מהאמירויות, יתכן שיהיה מתאים לתת לדמויות המאמינים האמיתיים חלק גדול יותר מהנק"נ. מצד שני, כל שחקן שעקשן מספיק כדי לשחק דמות של כופר למרות כל החסרונות יכול לקבל נק"נ עבור משחק הדמות.

שאיפה והשגים: למרות הדעות הקדומות הטיפוסיות שיש כנגד זרים, תרבויות אחרות, עניים ואנשים שאינם הולכים בדרכו של אל קלים, אנשי האמירויות מכירים מהר מאד בהשגת־יעדים ובמסירות להשגים ללא קנאה והתמרמרות. מצטרף חדש לדרך האמת הנצחית יתקל בתחילה בחשדנות ובעוינות, אבל אם הוא מוכיח את היותו מסור ושניתן לסמוך עליו, הוא יקבל את הכבוד המגיע לו. בעל מלאכה, סוחר או תלמיד אינו צריך לפחד מלעגם של אנשים, לא חשוב כמה הם עשירים או בעלי עוצמה.

חיילים והרפתקנים במיוחד נחשבים מכובדים בשל אומץ לבם וכישוריהם המקצועיים. הם גם מוערכים בזכות השרות המיוחד של הגנה על אזרחים מפני פולשים ומפלצות, וכשהם פותחים אזורים פראים לחקירה ולניצול.

רוב הדב"שים המשמעותיים שתתקלו בהם רכשו את מעמדם בצורה זו. דב"שים אשר מעמדם כולו מלידה או ירושה הם בד"כ רשעים, מכשולים קטנים או התקלויות מקריות ומרגיזות.

נקודות נסיון ניתנות באופן רגיל על השגת מטרות, או יתכן שינתנו כשדמות זוכה בכבוד על מעשיה ופעולותיה. לדוגמא - אם דמות נותנת עצה טובה במיוחד לסולטן, בקשר לבעיה מסוימת, הסולטן עשוי לשבת את הדמות בפומבי ולתת לה מתנה. פרס נק"נ בנוסף לשווי הכספי של המתנה מתאים כדי לשקף את עליית מעמדה של הדמות - דבר שקורה בעקבות השבח הפומבי של הסולטן.

השגים מסוימים כמו קבלה לשורות מסדר צבאי מסוים או קבלת תפקיד כיועץ לשייח, או הנהגת מערכה מוצלחת נגד פולשים או מפלצות, או גלוי עדויות הסטוריות מרשימות בדבר מסעו של אל־קלים אל בני־האלמוות, או הצגת שיטה חדשה לניצול המים לחקלאות, יקבלו פרסי נק"נ המתאימים להערכה שקבלה הדמות שעשתה את המעשה.

משחק: דמויות המעורבות בחברת האמירויות לעומקה ואשר מתמנות לתפקידים בצבא, לניהול אחוזות או משרתות שייחים ושולטנים, מבקרות בתכיפות בערים ושעליהן לבוא במגע יומיומי עם תושבי האמירויות, צריכות לקבל את מרבית נקודות הנסיון שלהן בעקבות עליות במעמדן. דמויות שרוב זמנן עובר במבוך ואשר נתקלות במפלצות וביצורים מכושפים יותר מאשר באזרחי האמירויות פחות מוטרדות מהמעמד החברתי.

מחוייבויות אישיות וחברתיות

אזרחי האמירויות מודאגים בעיקר מ־4 סוגי מחויבויות חברתיות: דתית, משפחתית־שבטית־תרבותית, שבועה וחוזים, וכבוד אישי ומעלות.

החשיבו את המחויבויות האלו כשאתם יוצרים דב"שים בעלי שאיפות גבוהות. אלה הם כלים חשובים ביצירת מוטיבציה בהרפתקאות של ד"שים. שחקנים שמכבדים בעקביות את מחויבויותיהם החברתיות והאישיות יכולים לקבל פרסי נק"נ על משחק טוב.

דת: חובתו של אדם מהאמירויות, בראש ובראשונה, היא לכבד את האמת הנצחית, את השומרים בני־האלמוות, את אל־קלים והנחמה, ולדבוק בעיקרי האמונה. כל חובותיו צריכות להיות משניות לחובותיו הדתיות. *דב"שים שהם מאמינים אמיתיים צריכים לבצע באדיקות ובעיקשות את חובותיהם. דב"ש המתעסק בעבודתו ומתעלם בקור רוח מתפילות שחרית וערבית, צריך להתיחס אליו מיד כאל זר או מוקע, וגם כאל 'לא־חכם במיוחד'. זרים, ד"שים או דב"שים, שאינם זהירים ומעליבים את המאמינים האמיתיים על ידי כך שאינם אומרים את האמת או מכבדים למדנות, מחפשים צרות.*

אם משימה יכולה להחשב למחויבות דתית, יש בידיך אמצעים לשדל שחקן לקבל אפילו את המשימות המסוכנות והלא נוחות ביותר. לדוגמא - אם הסולטן מכריז על מלחמה קדושה נגד אלפים לא נאמנים, אף דמות לא יכולה לסרב בצורה מכובדת, אפילו שזה לוקח אותו רחוק מהבית, ליער הזר החשוך והמסתורי. ואם כפרי מתחנן לפני קבוצת הרפתקנים שיגנו על כפרו מפני שודדים ובמיוחד מציין את שם אל־קלים כעוזר בבטחון חבריו בני־האדם, ההרפתקנים יכולים לסרב רק אם יש לפניהם משימה בעלת חשיבות דתית עליונה מזו.

משפחה, שבט ותרבות: לאחר הדת, החובה המשפחתית היא החשובה ביותר. באמירויות "משפחה" אינה רק המשפחה המצומצמת (אבא, אמא ואחים) כי אם דודים, דודות ובניהם, סבתות וסבים וקרובי הקרובים. מה עוד שהמחויבות אינה רק להגן על בטחון קרובים אלו. היא להגן גם על שמם הטוב ועל כבודם.

כך מתחילים מאבקים בין משפחות. אדם אחד מעליב אחר ומיד כל הקרובים משתתפים, בדרך כלל בהתלהבות ובאלימות.

כדי לסבך עוד יותר את המצב, מקובל בצורה לא רשמית לאמץ חבר קרוב כ"אח". קשר זה הוא חזק יותר מקשר דם פשוט, בצורה אירונית, מפני שהוא נוצר ברצון ובדרך כלל נחתם בטקס אמירת האמת.

מכיון שנישואים תוך־שבטיים מקובלים ומכיון שאימוץ אחים משבטים אחרים עוד יותר מקובל, לעתים קשה להחליט בענין המחויבויות המשפחתיות המתנגשות.

לבסוף, אדם מחוייב גם להגן על בני שבטו או תרבותו משבטים או מתרבויות אחרות, משהו כמו עקרון המשפחה המורחבת בצורתו הכוללנית ביותר. קונפליקטים בין־שבטיים מתרחשים בדרך כלל בין נוודי המדבר, שם פשיטות על שבטים אחרים הן ספורט קטלני ו"גברי". דעות קדומות וגזעניות מצטמצמות בדרך־כלל לחוש הומור ולשוביניזם, למרות שהאלאסיאנים לעתים רעים יותר ביחסם למקיסטנים, אשר אותם הם מחשיבים כנמוכים, מלוכלכים ומשונים בעוד המקיסטנים חושבים את האלאסיאנים לרשעים וחסרי חוש הומור.

ד"שים יתקלו ביריבויות ובדעות קדומות אצל דמויות מהרמה הנמוכה ביותר ויתכן שיצטרכו להתמודד איתם גם כשיקבלו שטח/אחיזה משלהם. לעתים דרושה דיפלומטיה; לעתים רק שפיכת דם תפסיק את המריבה - בכל מקרה יקבלו ד"שים פרסי נק"נ על עמידה במחויבות ונסיונות כנים להפסיק/לפרוק את המתח בצורה מכובדת.

מחויבות משפחתית נותנת מוטיבציה רבת השפעה להרפתקנים המונעים ע"י קרובים והורים מודאגים. אמירים תמיד רודפים אחרי בנים סוררים או מחפשים נשים לבנים הסוררים או מחפשים קוסמים שירפאו את בניהם הסוררים. סוחרים עשירים משכנעים ד"שים להראות הנאה וגאוה בבקרם איזה דוד גוסס, וכמובן שדוד זה גר באיזה מדבר מסוכן ומרוחק, מלא במפלצות. או שאם בוכיה מתחננת לד"שים "הו, בני היקר נפל בדלת מלכודת זו ולא נראה מאז במשך ימים וכל העשן והברק הזה, אוי־וי, אוי־וי..."

שבועות וחוזים: תלמידים ושוליות חותמים על חוזים עם מוריהם, יוצרים חותמים עם מממניהם, סוחרים עם סוחרים אחרים, חיילים עם מפקדיהם, שרים ויועצים עם סולטניהם, חברים עם חבריהם וכו'. החוזה הוא בעל חשיבות מיוחדת במקום בו יושר ונדרים נלקחים ברצינות, ובמקום בו לחש *אמירת האמת* משפיע ומפחיד ועוצר רמאים ושוברי נדרים.

לפעמים צצות בעיות כשהשבועות מתנגשות עם מחויבויות אחרות. לדוגמא, שר יכול להשבע לאכוף את החוקים ואת דרישות האמיר שלו. כאשר הוא מגלה כי דרישות האמיר גורמות סבל רב לאזרחים כלומר פוגעות בבטחון חבריך, מה קודם? השבועה או הפירוש לחוק הדתי?

ברגע שהד"ש נשבע בשבועת אמירת האמת לעשות משהו, עדיף שיעשה זאת. אחרת משימתו הבאה תהיה אולי למצוא מישהו שיסיר ממנו את הקללה. דב"שים יעשו לא מעט כדי להעניש דמות ששברה נדר או שבועה; דב"שים פעמים שכאלה נוטרים טינה לאורך זמן וידאגו לכך ששמה של דמות לא הגונה שכזו - יחרס לחלוטין.

לפני שדמות מורשית לרכב בחברת נוודים מהמדבר או ללוות שיירה, עליה להשבע לפעול לפי החלטותיו ושיפוטו של ראש השבט או מנהיג השיירה. שבועות כאלה יכולות לגרום לד"שים למצוא עצמם במצבים לא נעימים, הגורמים להם להצטרף לחבורות המתכננות פשיטה או להשאר עם שיירה ולהגן עליה לפי פקודות המנהיג למרות שהיו להם סיכויים טובים יותר לנטוש את השיירה ולהציל את חייהם.

מצד שני, דב"ש שנשבע לתמוך בדמות של שחקן - ניתן לסמוך עליו כל עוד השחקן לוקח בחשבון את המשמעות המילולית המדויקת של השבועה.

כבוד אישי ומעלות: מפני שהילארים מודעים מאד למחויבויותיהם החברתיות רוב מעלותיהם האישיות מבוססות על נושא זה. ילארי רם מעלה הוא מסור, הוא מכבד את משפחתו, שבטו וקשרי תרבות והוא אמין ושומר על מלתו.

בנוסף לכך, אדם צריך להציג את מעלותיו האישיות כדי להיות מוערך בידי חבריו.

ראשית, עליו להגיב לכל האשמה הטוענת שהוא (משפחתו, שבטו או מדינתו) נהגו בחוסר כבוד.

אם הצד הנתקף מסכים שההאשמה מדויקת וצודקת, הוא אחראי אישית להפטר מהכתם ולהשיב את כבודו על כנו בצורה כלשהי. יתכן בתשלום לצד הנפגע או בדו־קרב על כבוד. הצד הנפגע יכול לקבל את הצעת ה"דו־קרב" או למחול על הפגיעה. ברגע שהדבר נסלח, אין מדברים עליו שוב בפומבי.

אם הצד הנתקף אינו מסכים עם ההאשמה - התגובה הטיפוסית היא להזמין את התוקפים לדו־קרב של כבוד. זהו פתרון לרוב הפעמים בהם כלול עלבון.

למרבה האירוניה, במקום משני לכבוד, מעריכים הילארים גבורה ואומץ לב. כלומר שכל קריאת תיגר מוצדקת או לא, תענה בדרך כלל בדו קרב. למרות שמכובד ליישב פגיעה גם בצורות אחרות, אין זה נחשב גברי מספיק.

אדם להיות אמיץ - בקרב, בדיפלומטיה, בפני הלא־ידוע. אומץ הלב מודגם הכי טוב באמנויות הלחימה. כל אזרח הוא בעל נשק ומצופה ממנו שיוכל להשתמש בו, אם להגנה על חייו, ואם להגנה על כבוד אישי.

מעלה חשובה אחרת היא הארות. נתין, חבר או קרוב יכול לבוא להתארח על חשבונך עד 3 ימים. לאחר מכן הוא יכול להתבקש לעזוב בכבוד. אורחים מטופלים היטב, מספקים להם בילויים, והרבה אוכל. אם האורחים אינם מוזמנים או רצויים - הארות הוא קריר ופורמלי (רשמי); אין זה נסבל למרות שאפשר לקבל זאת חברתית, להעמיס את עצמך על מארח שאינו מביע שביעות רצון. אורחים מוגנים על ידי מארחם ואין לפגוע בהם. (הצעת מזון לאחר מבחינה טכנית מעמידה אותו במצב של אורח אצלך).

האדם הנעלה נדיב לחברים, קרובים, ולאדונים אם מישהו עשה לך שרות, מנומס לתת לו מתנה או הבעת תודה סמלית. ככל שהמתנה יקרה יותר כך רב הכבוד לנותן.

אין זה מנומס לסרב למתנה. במקרים מסוימים אין זה רצוי להיות חייב למישהו הנותן מתנה. מחויבויות משפחתיות ואישיות, דתיות או מחוות של ענווה הן סיבות קבילות לעתים לסרוב למתנה.

סיפור אגדות הוא סוג בילוי ואמנות נפוץ, והמתמחים בו מתקבלים תמיד בזרועות פתוחות כאורחים. מספר סיפורים שיכול להתאים אגדה לתנאי הסביבה, ושיכול ללמד לקח - מוסר השכל, יכול לזכות בהרבה כבוד בין אנשים פשוטים, אצילים ואמירים. (יש לראות את חוקי סיפור אגדות תחת 'נוהלים').

צחות הלשון והדיבור היא סימן לאצולה אמיתית. אף אחד לא מכבד מלים יפות ללא מעשים יפים מאחוריהם, וללוחם יסלחו תמיד אם הוא פחות מוכשר בדיבור מאשר באומץ ובדרישות מלחמתיות, אבל לוחם שהוא גם מנומס ומדבר יפה מוערץ. הילארים מעריכים נסיכים, יועצים דיפלומטים, מספרי סיפורים והרפתקנים היכולים לצטט מהנחמה, שירי משוררים, כתבי הפילוסופים וחכמי המוסר, והמוכשרים גם בדיבור הלירי וגם הרישמי, השפה המנומסת של הדיפלומטיה.

כפי שצויין, אמינות וכיבוד שבועה ונדר הן מעלות אישיות ודתיות חשובות. אבל, ילארים מעריכים גם עורמה וחריפות - את אמנות אמירת האמת, מילולית ובאותו זמן עיוות האמת. אין לבטוח בהם אך יש להעריך את שנינותם. פריד, המדבר השנון מבין הוזירים, היה ידוע בשל יכולתו להיות כן ולדבר אמת, ובו בזמן להסתיר את כוונותיו ורצונותיו ע"י הכוונה לא נכונה.

מעלות נוספות המוערכות ע"י הילארים: גאונות מקבלת שבחים, ביחוד במדע, הנדסה, ובאמנויות הלחימה ובהמצאת תוכניות ותחבולות מתוכמות כששימוש בשיטות ישירות אינה מעשית או מכובדת. כבוד למסורת חשוב בעיקר בדת ובין נוודים שבטיים למרות שהנחמה מחייבת את כולם לבסס את שיפוטם על ידע, ולא על מסורת או אמונות תפלות. למדנות, בעיקר לימוד הנחמה, חיי אל־קלים והאמת הנצחית מביאה כבוד גדול. יוזמתיות מוערכת אצל נתינים. עליהם להשתמש בשיפוט אישי ולא לבדוק כל פעולה קטנה עם השליטים. דיבורים נועזים וישירים מוערכים כשהם מלווים בשיקול דעת, נתמכים ע"י הגיון ומועברים עם כבוד ובנימוס לסמכות.

ממשלה ופוליטיקה

שליטים וסמכות

בעבר היה מקובל שמפקדים, שליטים ומנהיגי קבוצות אנשים מהאמירויות לא היו בעלי סמכות מעבר למה שיכלו לצוות מכוחם, אישיותם וחכמתם הם. מושג 'זכותם האלוהית של האצילים' לא התפתח מעולם אצל תושבי האמירויות וכאשר נכפה ע"י הכוחות הפולשים, הוא לא זכה לאהדה רבה. לפי המסורת כהנים ורופאי אליל בשבטים היו בעלי כח מועט. המנהיגים היו בד"כ לוחמים בעלי כשרון מנהיגות לא רב מדי. כהנים מלאו תפקיד של דיפלומטים ויועצים לראשי הלוחמים והתבלטו בלשונם הצחה יותר מאשר במעשי גבורה, ובין נוודי המדבר קיים בוז מסויים לתלמיד צח הלשון והשקדן ביותר אם אינו יכול גם לרכב ולהלחם היטב.

האמירויות של היום מהוות בירוקרטיה מסודרת ומובנית מאד תחת סמכותו של סולטן ילארום. ראש הוזירים והוזירים במשרדי הממשלה השונים וכל השולטנים והשרים נבחרים על־ידי הסולטן הנועץ במועצת המטיפים והאמירים והסולטן ממנים את המושלים, המלכים והשליטים המשניים האחרים של האמירויות.

ראש הוזירים הוא בעצם ראש ממשלה. הוא מטפל בצדדים המעשיים של תפקוד האומה, והוא מיעץ לסולטן ולמועצת המטיפים בעניני מדיניות חשובים. כפי שסמכות הסולטן מתבססת על אישיות ואגדת אל־קלים, מתבסס ראש הוזירים על אישיותו של פריד, חברו החריף והערמומי לעתים של אל־קלים.

דפוס זה של מנהיג ציבורי הנותן דוגמא וגם יועץ פרטי ופרגמטי מאפיין את ממשלת האמירויות מראשה עד כף רגלה. לכל אמיר מחוזי יש ראש וזירים משלו, לכל מושל יש מזכיר אישי משלו ולכל ראש שבט יש יועץ אישי שניתן לסמוך עליו (אלה שממלאים תפקיד זה בממשלה נקראים 'וזירים' למרות שיכולים להיות להם שמות רבים אחרים באופן רשמי).

יש ניגוד תמידי בין התדמית הציבורית והמציאות המעשית בעניני הממשלה. על פני השטח יש הצגה של נדיבות, חכמה, ומעלות מצד ראשי הציבור. שליטים מפגינים עם יציאתם לקהל הרחב, כביכול מגע אישי עם הנתינים, כסמל לאצילותה וצדקתה של הממשלה.

מדי שבוע אוספים קהל לחדרי מלוכה מפוארים, רחבים ויוקרתיים, עם תקרות מקושתות, שדרות עמודים ארוכות, ומרבדים יקרים, שם נאספים אזרחים מכל המעמדות ומחכים. כאן כל אדם, עני או עשיר, יכול לגשת קדימה ולתנות את צרותיו בפני שליטו. (התקהלויות דומות מקובל לראות גם אצל ראשי שבטים ומנהיגים ברמות נמוכות יותר - זה מצופה מהם).

אולם, כדי לראות את השליט במעמד שכזה, על האדם למשוך קודם לכן את תשומת הלב של הוזיר או היועץ. במעמד שכזה לא מתרחש הרבה יותר משיחת נימסוים, וכדי לגרום למשהו להתרחש במציאות, יש לדבר עם היועץ, שהוא בדרך כלל אדם קשה ונוקשה. לוזיר אין את הכח לגרום לדברים להתרחש, אולם הוא יכול לנווט את הכח כרצונו.

וזירים אלה, המתבססים על דמותו של פריד, מושחתים כמעט תמיד מהכח שניתן בידיהם. כשהשליט הוא חזק ומכובד ומראה התענינות פעילה בעניני המדינה, הוזיר בדרך כלל רשע מאד - אם כי נשאר במסגרת הגבולות החוקיים של תפקידו. במקרים בהם יש שליטים חלשים, בורים או חסרי עקרונות, הוזיר הוא שיא הרשעות חסר תקנה, אם כי יש מקרים בהם וזיר חכם ובעל עקרונות מאזן את השליט.

משחק: כאשר ד"שים באים במגע עם שליטים, קורים דברים טובים לרב. השליט אמור להיות בחור טוב. אם ה־ד"שים הם שלומיאלים, פוגעים או עבריינים בהתנהגותם, השליט יכול להעיף אותם ובצדק ,אולם ברוב המקרים הד"שים שומרי חוק ומצדדים בממשלה ובשליטים. שליטים מזמנים את הד"שים כשהם זקוקים לעזרה או יעוץ, והם מבקשים זאת בצורה מכובדת, ובבטחון שהד"שים יקבלו על עצמם את חובותיהם הצבוריות, והשליטים הם נדיבים כשהד"שים מרצים אותם במחשבה ובמעשה.

כשהד"שים נתקלים בוזירים קורים דברים לא כל־כך טובים. וזירים אינם אנשים נחמדים. הם אמורים לדאוג שדברים יתבצעו. וזירים שולחים חיילים להפחיד את הד"שים באמצע הלילה. הם מזמינים ד"שים לראיונות חסויים, ושם מאיימים עליהם בעונשי כליאה או מוות אם לא יותרו על פריט קסום כלשהו, או יבגדו בחבר שנשבעו לו, או יסכנו את חייהם ללא צל"ש "כשרות לסולטן ולאנשים". וזירים הם אשפים בלשון דיפלומטית; הם יכולים לשקר יותר בזמן שהם אומרים אמת מילולית מרוב השקרנים הכפייתיים שעובדים על זה קשה.

מספיק גרוע להסתבך עם וזיר. חכה עד שדמות מסוימת תקבל תואר וזיר. לרוב, כששליט מרוצה מאד ממשהו שמישהו עשה, הוא עושה ממנו "וזיר שניתן לסמוך עליו". זהו כבוד גדול, המשלב מתנות מהשליט אבל העבודה הנדרשת מהד"ש המקבל את התואר גורמת לו להסס אם היה זה שווה. אם לשליט יש עבודה שחורה, ביחוד עבודה שחורה שמוסריותה מוטלת בספק, הוא קורא לוזיר ואומר "טפל בזה, ואל תגיד לי איך עשית זאת." כאן אתה נתקל בשכבת המחויבויות המתנגשות, מחוייבויות חברתיות ומוסריות כנגד מחויבויות אל שליטך, אדונך. כל וזיר שיכול לרצות את השליט ועם זאת לשמור על מוסריות גבוהה, ראוי לו שיקבל מענק של נקודות נסיון רבות.

האצולה

קיימת מסורת של ירושת תארי אצולה; רוב ראשי השבטים והשייחים ממשיכים את המסורת בכך שבניהם הבכורים תופסים את מקומם ויש אישור לכך מהאמיר או הסולטן. לעתים נדירות מתערבים האמירים או הסולטן בתהליך זה. רק כשמנהיג מעליב או פוגע בסמכויות או בחוק דתי כלשהו, הוא יוחלף במנהיג אחר שימונה מלמעלה.

אחוזות חדשות נוצרות כל הזמן מכיון שאדמות חדשות מותאמות לעיבוד בטכניקות חדישות ומהפכניות, ושליטים מעודדים התרחבות לאזורים צחיחים בכך שהם נותנים מענקים של אדמות ותמיכה כלכלית נדיבה. כך שראשי שבטים חדשים המקובלים על העם נוצרים כל הזמן, והם מהווים תחרות והמרצה למנהיגים שירשו את תפקידם.

משחק: יש להניח שהד"שים יהיו בין אצילים חדשים אלו. ניגודי סמכות וקדימות בין אצילים שאך מוט לבין הותיקים גורמים לאתגרים דיפלומטיים הדורשים משחק טוב ויכולים להוות מרכז של הרפתקה.

לדוגמא: השייח מדראן צד כל השנים את הטרולים מהרי מערב קסטליאן לשם הספורט. הלוחם בדרגה ה־12 שלך קיבל אחוזה הגובלת בהרים אלה. מועצת המטיפים ציותה לא מזמן שאזרחי האמירויות לא ישתתפו במסעות חמושים אל מעבר לגבול כד־י למנוע סכסוכים עם בית־אבן. השייח מדראן מוביל את אנשיו דרך אדמותיך, עוצר לבקר וכדרך אגב מציין שהוא יוצא לציד הטרולים השנתי שלו בהרים שמעבר לגבול.

השייח הוא דמות ידועה, בעלת כח והשפעה באזורים אלה. הוא לוחם מהדרגה השמינית, ויש יותר אנשים בקבוצת המסע שלו, מאשר ס"ך כל אנשיך. אתה אמור לשמור על חוקי המדינה. השייח מתייחס בזלזול לגמדים, לטרולים, למועצת המטיפים ולטבו־אצילים שכמוך.

הטבלה הבאה מציינת את תארי האצולה הנפוצים באמירויות. קיימים תארים רבים מקבילים שנהוג להשתמש בהם בחלק מהאמירויות (לדוגמא במקיסטן ראשי שבטים, שייחים ואדונים נקראים "חאנים" והאמיר הוא "החאן הגדול") אבל התארים המצויינים בטבלה מוכרים בכל האמירויות.

לפאריס (שהוא המקביל הילארי של הפלצין) אין תובות שלטוניות, אבל יש לו הסמכות מבחינת האמיר או הסולטן לשפוט שיפוט אזרחי כשאין שופט או חבר מלומדים באיזור. דרגה זו התפתחה כתגובה לצורך בחוק וסדר באוכלוסיה הדלילה שבמדבר ובאזורי הגבול, במקומות בהם אין סמכות ברורה או שבהם ראש שבט נוודים מבקר רק בצורה עונתית.

משחק: אם הד"שים מבצעים פעולות ראויות לציון - הסולטן או האמיר מזמינים אותם ומכבדים אותם במיטי כפאריסים. כבוד זה נחתם במתנות יקרות ערך ובשבועות שרות ונאמנות לשליט. השליט יכול מעתה והלאה לנצל את השבועה והמחויבות של ה־ד"שים בכך שישלח את פריסיו הנאמנים למשימות מסוכנות בשרות הממשלה. זהו תרוץ טוב לשה"מ לשלוח ד"שים בקלילות להרפתקאות.

תואר אצולה	המקבילה באמירויות	איך ד"ש יכול לרכוש תואר
פלצין	פאריס	שבועת נאמנות לאמיר/סולטן
ברון	ראש שבט (גם קאדי)	תורשה, אימוץ או מינוי ע"י זקני השבט
ויקונט	שיית (ראש לראשי שבטים)	תורשה, אימוץ, או מינוי ע"י זקני שבט
רוזן	בג, ביי	מינוי על ידי האמיר
דוכס	אטבג (מושל)	מינוי על ידי האמיר
ארכידוכס	מליק (מלך)	תורשה, אימוץ, או מינוי על ידי אמיר
מלך	אמיר (גם פאשה)	מינוי על ידי סולטן
קיסר	סולטן (גם קאליף)	ירושה מאל־קלים או בחירה של מועצת המטיפים

הערה: נסיך הוא מונח כללי המתייחס לכל שליט שדם אצילים זורם בעורקיו.

הבירוקרטיה

ממשלת האמירויות כפי שהוקמה ע"י אל־קלים במועצת השבטים היא בירוקרטיה יעילה יחסית וריכוזית. תחת פיקות הסולטן והוזיר הראשי יש מספר מחלקות ארגוניות הנקראות משרדים. משרדי הממשלה החשובים ביותר הם משרד המדינה, האמונה, משאבי המים, החקלאות, הכריה (מלשון מכרות), המסחר, התעשיה והמלאכה, הכשפים, הצבא, החוק, הפרובינציות והחשוב מכל - משרד המיסוי. תפקיד כל משרד הוא לפקח ולהכתיב את החוקים והנהלים בארץ, וכן לשמור רישומים מדויקים של כל פעילות ממשלתית וכלכלית.

קיימת מחויבות לכל עובד לערוב לשלמות ביצוע התפקוד המוטל עליו, לשמור על החוק, ולדיוק ברישום ובתיעוד. שבועת אמירת האמת משמשת עוגן בטחון ולכן הבירוקרטים באמירויות הם מודל למהימנות ויעילות בממשלה.

בראש כל משרד עומד וזיר אשר אחראי לצבא העובדים, העובדים הזוטרים, המזכירים והמבקרים. חצי מכלל עובדי כל המשרדים גרים בילארום ועובדים בבנין הממשלה הענק והמונומנטלי הניצב שם. האחרים ממונים על הפיקות והארגון של פעולות הממשלה באמירויות, באחוזות, בערים, בכפרים ובפרובינציות.

משחק: *ד"שים יכולים לקבל עזרה מעובדי משרדים אלה אם בקשותיהם תואמות את טובת הציבור. אפילו אם זה כך, יהיה עליהם לשכנע פקידים זוטרים רבים לפני שימצאו אוזן קשבת אצל מישהו בעל סמכות באמת. קשרים עם השליט או הוזיר, מוניטין, או שוחד באופן מכובד יכולים לזרז את התהליך (לקבל כסף כמתנה תמורת שרות מיוחד - אין זה נחשב לא מכובד באמירויות כל עוד אין שום דבר שאומר שהפקיד לא היה עושה את מלאכתו גם ללא הכסף).*

ככל שהמשרד חזק יותר, הוא מקדם עניינים לאט יותר, והוא שמרן יותר לגבי אישור בקשות חריגות - משרדי המיסוי והצבא הם במיוחד איטיים ואינם שמחים לשתף־פעולה, בעוד שמשרד הפרובינציות בד"כ ממש רוצה להפגש עם הרפתקנים ולעזור להם במעט המקורות שיש לו.

מענקים של חומרים, כוחות צבאיים או סמכות ממשלתית הם הקשים ביותר להשגה. בקשות לגבי מידע ניתנות לאישור ביתר קלות. הפקידים בדרך כלל משתפי פעולה ושואפים לסייע. רשימות בנוגע למקומות מיושבים (ציביליזציה) במאה האחרונה, מפורטות מאד ומדויקות. רשימות לגבי אזורים נידחים וצחיחים, ולגבי תקופות הסטוריות רחוקות הן חלקיות מאד. לעתים, פקיד המתענין באופן אישי בנשא יכול להיות מקור מידע חשוב.

משרד משאבי המים

מחלקה זו מפתחת ומארגנת את תקנות ומדיניות השימוש במים באמירויות.

בתחילת התקופה המודרנית (מאז אל־קלים), נוצלו משאבי המים בצורה לא מחושבת ובזבזנית. מאגרים תת־קרקעיים יובשו ע"י בארות מים רבים, אגמים גדולים נוצרו משאיבת מים לפני הקרקע (ועל ידי כך אבדו רובם בתהליך ההתאדות), ובארות שנתפרו בקרבה רבה מדי אחת לשניה גרמו לייבוש כל הבארות באיזור מהר מאד. העשירים חפרו בארות רבות להנאתם האישית, לספק מים לבריכות ולמזרקות ולהשקות גינות פרטיות. בזבוז המים הגיע למימדים עצומים.

משרד משאבי המים איזן את החסרונות והעודפים במשק המים על ידי מערכת הרשיונות והאישורים שלו. אין לחפור באר ללא אישור. אין להפעיל באר ללא רשיון שכתוב בו כמה מים ניתן למשוך ממנה בשנה.

בקשות לאישורי בארות מגיעות למשרד משאבי המים והחקלאות. הבקשות צריכות לכלול תכנית לשימוש החקלאי או ההשקייתי אחר של המים. אם אין תכנית לשילוב המים בצמחיה (בד"כ חקלאות) - לא תאושר הבאר ע"י משרד החקלאות. בארות יכולות גם להחפר כדי לספק מים להתיישבויות, אבל רק לאחר שאושרו תכניות בהן יועילו המים גם לצמחיה, ורק אם המים מסופקים בישוב לאלה הקשורים ישירות או עקיפות לחקלאות.

מהנדסי מים יכולים להקרא לבדוק ולפתח תכניות באר וצמחיה. מהנדסים (לרב גמדים) ומומחים חקלאיים מבקרים במקום, ומפתחים את התוכנית. *לעיתים נעשות סריקות אלה בתנאים מסוכנים (מדבר, כנפיות שודדים בניטייה, פשיטות של גובלינים מההרים הדרום מזרחיים או יריבות בין־שבטית מדברית) ודורשים מלווים. לפעמים אנשים בעלי כח רוצים לחפור בארות לא חוקיות והם ממנים מהנדסים מושחתים להכין להם את התוכניות; ד"שים יכולים להתבקש או להישלח למקומות מסוימים על תקן של בלשים פרטיים, לגלות את חטאי ראשי השבטים היריבים.*

כשניתן אישור לבאר, חוקרים (מלווים בכהן מטעם המשרד) סורקים את השטח בעזרת לחש *גלוי מים*. המאגר התת־קרקעי ממופה בעזרת מיפוי שטחו של האגם התת־קרקעי. אם התגלו מים בכמות מספקת, עובדי משרד החקלאות בודקים את האדמה ועוברים על תכנית הגידולים שאושרה וצורפה. יתכן ויש צורך בלחשים (כמו *גידול צמחים*) כדי להבטיח שהמים יגיעו למקום הנכון. *הרפתקנים מקבלים לעיתים קרובות עבודה בלווי משלחות של אנשי משרד משאבי המים לאזורי גבול עוינים.*

מבקרי משרד משאבי המים בודקים את גובה הבארות ושימושן. רשיון יכול להפסל ואלה שהיו אחראים לעודפי המים עלולים להיקנס בכבדות ואף להשלח לכלא. לאף אחד אסור למכור מים. מבקרים, פאריסים, פקידים, עוזרים ואנשי חוק מקומיים עוזרים לאכוף את התקנות.

אף־על־פי־כן, המים הם זהב המדבר, ופשעים כמו עודף שימוש, מים בשוק שחור, גניבת מים והרעלת בארות נפוצים מאד. ככל שלפושע עוצמה רבה יותר, פשעיו מוצפנים טוב יותר ומסוכן יותר לחקור אותו.

לווי מבקר בארות לארמוט של ראש שבט עוין במקום נידח יכולה להיות הרפתקה קשה לדמות מהדרגה הביטנית. מרכיבי ההרפתקה כוללים פתרון בעיות ועבודת בלשות בזמן החיפוש אחר עובדות שיצביעו על בארות נסתרות והפרות חוק אחרות (שימוש משכיל בקסמים יעזור כאן), משחק תפקידים בחקירת ראש השבט, משפחה, משרתים ודב"שים אחרים, המנעות מפגיעה לאחר חשיפת המידע החסוי, ולקיחת ראש השבט למעצר בעת שהוא מוגן ע"י שומריו ומשפחתו.

משרד הפרובינציות

כל אזור באמירויות שאינו נשלט ע"י שליט תושב קבע מאורגן כ"פרובינציה ארגונית" למטרות הממשלה. אלו אזורי המדבר והרמות הנידחות שהאוכלוסיה בהם מעטה ואין שליט שמוכן לקחתם תחת אחריותו.

פקידים שמונו לטפל בעניני הפרובינציה המסוימת מבקרים בה לעיתים רחוקות בלבד, ובדרך כלל אינם מודעים למתרחש בה. למען ההגינות, יש לציין שיש בידם כה מעט תקציב וסמכות צבאית, שאפילו אם היו מומחים באיזור - לא היה זה משנה דבר. תקוותם היחידה היא לענין שליטים מקומיים, יחידות צבאיות, אבירים ופאריסים או הרפתקנים העומדים להשכרה בבעיות האיזור.

משחק: *משרד הפרובינציות בדרך כלל מפרסם מודעות המבקשות מתנדבים או אנשים שבשכר מועט ילכו לאזורים פראים ונדחים, ומעודדות הרפתקנים לסכן את חייהם ושלמות גופם למען הסיפוק שבשרות האמונה, חבריהם בני־האדם והשליט שמעליהם. משימות אלו מבטיחות מעט מאד פרסים חומריים אבל הן רחוקות ממשעממות - ניתן להרויח נקודות נסיון רבות בהבסת מפלצות, חיות רעות, קוסמים מרושעים ומזיקים אחרים, ולעתים ניתן אף למצוא אוצר. פקידי המשרד מלאים בסיפורים מדהימים (ולא מהימנים במיוחד) בדבר אוצרות מדהימים וכוחות רשע למיניהן שלוחמים ללא חת מתגברים עליו בשם האמונה האמיתית. לעתים הם שוכרים מספרי אגדות כדי שיעברו בין הפונדקים ויטוו חוטים כדי לתפוס בהם אנשים למשימות באזורים הנדחים.*

משלחות: המשרד מעודד מסעות מצוידים היטב ומובלים ע"י אנשים אחראים לאזורים הגבוהים ולמדבריות הנידחים. מסעות אלו הם לרוב למטרות כלכליות או מדעיות. מסע כלכלי כולל סריקה ומיפוי של אדמות שיחולקו אח"כ לאחוזות וחיפוש ותיעוד אחר מחצבים. מסעות מדעיים כוללים חקר ואיסוף זנים יוצאי דופן וחקר שרידים וקברים עתיקים.

כל המסעות למקומות נדחים אמורים לקבל רשיונות מחקר. תקנה זו באה להגן על ההרפתקן הלא־זהיר, הלא מיומן שאין בידו מספיק ציוד, ועוזרת לממשלה לעקוב אחרי מקורות שונים של אוצרות טבע.

למעשה, כל מי שרוצה להכנס לשטח הנידח יכול פשוט לעלות על סוס ולרכב לשם. אף אחד לא מסתובב לבדוק ניירות. נוודים ומתבודדים נוסעים כל הזמן באזורים אלו מבלי להתחשב בהוראות הממשלה. אבל, אם מישהו מתכוון להרויח מהרפתקה שכזו - כדאי שיהיה לו רשיון; אחרת יכולות להיות בעיות חוקיות כשהוא חוזר לחברה עם אוצרותיו ונתקל בפקידים ממשרד המיסוי.

על פי התקנון עתיק היומין של הסולטן סולימן אל־קלים קיים איסור מוחלט להכנס לקבר או שריד עתיק אחר ללא רשיון מחקר ממשרד הפרובינציות. אל־קלים היה מודאג לגבי כוחות רשע מימי עבר שיתעוררו, וישחררו מגיפות עתיקות או קללות נושנות ותקנה זו נאכפת ביחוד בידי פאריסים נודדים, מאמינים אמיתיים ממסדר ורד־המדבר וכהני מקדשי האמונה האמיתית.

כדי לקבל רשיון מחקר צריך לשכנע קודם כל פקיד ממשרד הפרובינציות, שאתה נציג של חבורת מחקר בעלת הכשרה מדעית מספקת. אחר־כך יש להוכיח כי יש בחבורה קוסמים או כוהנים המתאימים למשימת דכוי הרשע שיתכן ותעורר ממרבצו. לבסוף יש להוכיח כי יש ציוד מתאים ומומחיות טכנית בין האנשים כדי לחקור אתרים תת־קרקעיים. בגלל רעידות האדמה התכופות באזור, ההסתובבות בקברים ובחפירות דומה יותר לעבודת כרייה מאשר לסיור. מעברים רבים התמוטטו או שאינם יציבים, ומסיירים מאוימים מקריסתם ומאסונות טבע אחרים כמו מזוועות עתיקות יומין שאין לתארן.

מזכירי הפרובינציות: דמויות שחקנים שהם תושבים (או שולטים באחוזות) באזורים הנדחים המרוחקים צריכים להכיר את הפקידים הזוטרים ממשרד הפרובינציות. מזכירים אלה (כפי שהם נקראים), רוכבים רוב זמנם משליט לשליט ומנסים לשכנעם לרכב לאזור הנידח הסמוך ולהוציא להורג את הרשעים ולהגן על החלשים.

מזכירים כאלה הם, ברוב המקרים, חברים טובים למסע, מספרי אגדות כשרוניים ובעלי אישיות קוסמת, ולרוב מתקבלים בשמחה ובחמימות להתארח בישובי קבע או מחנות אוהלים מרוחקים בהם קטן מספר הבילויים. דמויות צבעוניות אלו הן לרוב הרפתקנים בעלי־כשרון עם רקע עשיר או אציל, מיומנים בדיפלומטיה ומסוגלים להוביל כל מסע שיצליחו לאסוף ולשכנע שיצא.

בדרך כלל המזכיר הוא אורח נכבד ל־3 ימים בעוד השליט ואנשיו מתענגים על ביקורו וסיפוריו. לאחר תום שלושת הימים, מסביר השליט למזכיר בנימוס רב, כי יש לו בעיות משלו, שאינו יכול להיות מוסח רק לטיפול בבעיות של אזורים נדחים, והוא משלח את המזכיר לשליט הבא.

לעתים, אבל, מחליט השליט שהוא צריך קצת אימון או שיש כמה קרובים צעירים שיש להכניס "קצת פלפל" לחייהם. השליט מחליט אז, ברוב אדיבותו, לסייע למזכיר (בזמן שהוא מבטיח לעצמו שנדיבות זו תתקבל בהערכה בילארום), וסוחט הבטחה מהמזכיר שלא יתייחס בקלות דעת לכמויות האספקה ולאנשים שניתנו לו. אז המזכיר וקבוצת המתנדבים שלו יוצאים להרפתקה באיזור הנידח.

משחק: *זוהי מסגרת נהדרת להרפתקה במדבריות ובאזורים הנדחים. דמויות השחקנים יכולים להיות האנשים שהתנדבו או נדבו בידי השליט (או השליט בעצמו, אם המסע נשמע לו מענין), או שהם יכולים להיות המזכיר וצוות אנשיו, המחפשים אנשים ותמיכה כלכלית להרפתקה מסובכת. משחק תפקידים של המזכיר המקסים, השליט ה"נדיב" והמתנדבים הנלהבים (אם כי לא תמיד מרצונם) יכול להיות כיף. זוהי נקודת פתיחה טובה להרפתקאות רבות. בנוסף על כך, קשרים פוליטיים עם המזכיר חשובים לשליט או להרפתקנים אם המשימה הצליחה, ביחוד אם עברו האצילי של המזכיר יכול לאפשר לדמות ממעמד נמוך להתקרב למעמדות גבוהים או לגרום לתשומת לב של האמיר או הסולטן לגביו.*

מדיניות פנים חשובה

המשרדים, האמירים, הסולטן והשליטים אחרים מקבלים עידוד לתמוך במדיניות הבאה. הענות לפוליטיקה הפנימית משתנה (למשל האמיר, האצולה ואנשי הבאשן עוינים בצורה גלויה אנשים זרים).

סובלנות לזרים: ***יש להגביר*** חילופי רעיונות ומוצרים. יש לקבל בסובלנות זרים שאינם מתמצאים בחוקים ובמנהגיי האמירויות ולהנחותם בצורה מנומסת ככל האפשר לדרך הישר.

שמירה על חשיבותו העליונה של צבא האמירויות: יש לפזר כסף בעניני צבא. לדאוג שחילים יהיו מיומנים וקשוחים ע"י שיתוף הפלוגות מהאמירויות בהגנה על מטרות אחרות ושליחת קבוצות סיור רכובות לעצור פשיטות של יצורים לא־אנושיים מהפסגות הדרום מזרחיות של האלטן־טיפים. יש להיות בכוננות כל הזמן ליד הגבול התיאטי (ראה מדיניות חוץ).

פיתוח מקורות המים והחקלאות: באיטיות ובצורה מתוכננת להגביר את נגישות המים לחקלאות ולהתיישבויות באזורי הגבול (ראה משרד משאבי מים).

פיקוח על היריבויות הבין־שבטיות: יש להשתמש בלחץ דיפלומטי (וצבאי, אם צריך) לדכא מריבות, מסעות־שוד ובעיות בין שבטיות. יש להזהר מהתנגשות בערכים מסורתיים; עם כל דור חדש של ראשי־שבטים, משתנת מעט גם תרבות הנוודים, וכך, בשלבים, יקבלו גם הנוודים את ערכי האמירויות.

סיור וניצול משאבי המדבר וההרים: יש לספק מקסימום תמיכה אישית של שליטים ופקידים אבל מינימום תמיכה כספית. ניתן להשען על הרפתקנים ועל יזמים מקומיים שיממנו מכיסם משימות מסוכנות אלו.

מדיניות חוץ חשובה

האמירויות אינן עוינות בצורה רשמית את הזרים בתקופה זו (כ־1000 א'כ), אולם ההסטוריה של האמירויות והשם שיצא להן ביחסן לזרים קיים עודנו, בעיקר בשל קרבנות צעקנים של המיעוטים הפוליטיים (ביחוד ה'קרובים' וההבאשן) שעדיין סולדים מאד מרעיונות זרים ומאורחים.

האמירויות אמורות להנות ממאה נוספת של שילוה ושגשוג תחת עקרונותיו המנחים של אל־קלים אולם, ב־1200 א'כ, מועד מלחמת שליט המדבר (ראה הרפתקה 10X), הוראת אל־קלים וחוקיותו הפוליטית ימצאו בידי הקיצונים השמרניים ממפלגת הקרובים, וכריתת־ברית שם פושע רשע כמו שליט המדבר לא תהיה אפשרית.

למרות השינויים במדיניות הפוליטית, האמירויות ימשיכו להיות כח צבאי חזק במשך כמה מאות שנים. המסורות והטקטיקות הצבאיות שהונהגו בידי אל־קלים ונתמכו בערכים חברתיים ודתיים ימשיכו ליצור חיילי־עלית בעלי יכולות לחימה מדהימות. לבסוף, שלטון של שושלת צבאית אינו בלתי אפשרי במקרה ושושלתו של אל־קלים תיכשל.

ככל שהאמירויות ימסדו את שליטתם על אזורי הצפון הגבוהים, מאבקים עם עמי יאלדרומי סודרפיורד לגבי מינרלים והזכות להגיע אליהם יהיו נפוצים יותר.

אם האימפריה התיאטית תחלש בעקבות סכסוכה עם אלפאטיה, האמירויות ינסו לתבוע חזקה על הרי האלטן־טיף ועל מישור החוף עד תל אכבר - שטחים שעל פי המסורת היו שייכים לאלסיאנים בזמנים עתיקים. עשית יד אחת עם האלפאטים השנואים אינה סבירה; ניצול אופורטוניסטי של מלחמת אלפאטיה־תיאטיס הגיוני יותר.

יש סכנה מועטת לחדירת אמפריה זרה לתחומי האמירויות. ערך האדמה בהשוואה לעלות כיבושה אינו מפתה, ובמאה ה־1000 א'כ, לא קיים צבא שיכול להביס את צבא האמירויות על אדמתו הוא. ב־1200 א'כ, צבאות שליט המדבר הם סיפור אחר לגמרי. הצבא מעוצב מאותה התרבות וצומח בהשפעתו של מנהיג כריזמטי, אבל בתוספת חידושים של קסמים ומשאבים טכנולוגיים.

יחסים עם אומות מסוימות

וסטלנד, סודרפיורד ואוסטלנד: היחסים העדכניים הם זהירים ומתרחקים. במאות הקודמות פשיטותיהם של אנשי הצפון היוו פרובוקציה מכעיסה מאד, אולם הפשיטות פסקו, וסוחרי הצפון נראים עתה בהרבה ערי חוף במזרח ותושבי־הצפון מתחרים באנשי האמירויות בפשיטותיהם הימיות. התגובות לתושבי־הצפון הן על בסיס אישי, ונעות מסובלנות ועד עוינות.

תיאטיס: האדונים הקולוניאליים הקודמים נחשדים ושנואים. דיפלומטים תיאטים נחשבים כלא־מהימנים ובוגדנים. מוניטין זה לא צמח בחלל הריק - הם נתפסו במעשים שפלים לא מעט פעמים.

פנאטים ולאומנים היו רוצים לקבל את תל־אכבר ואת מישור החוף הפורה מתיאטיס, תוך התבססות על עובדות ארכיאולוגיות מסוימות המצביעות על כך שאנשי השושלת הניטיית שלטו בעבר באזור זה. סוכנים ומרגלים אלפאטים והממונים עליהם תומכים בפנאטים אלה ומקוים לגרום אי־נוחות לאויביהם התיאטים בעזרת אומת ה"בובות" הלא־מתוחכמת.

מצד שני, אזרחים נאמנים ממוצא תיאטי מתקבלים בדרך כלל כילידים בניקוסטניה ובדיט'סטניה.

קרמאיקוס: היחסים מרוחקים אולם רשמית משתפי־פעולה. קרמאיקוס היא שוק חשוב לסוחרים הימיים מהאמירויות וסוחרים קרמאיקים מבקרים בדרך־קבע באמירויות במסגרת עסקיהם. טינה מצטברת בדיט'סטניה כשמשלחות קרמאיקיות מגרשות קבוצות פשיטה של מפלצות מהרי האלטן־טיף לתוך האמירויות. הצעות לפעולות משותפות כנגד המפלצות נשקלות עתה בשיחות ברמה הדיפלומטית.

אלפהיים: יחסים קרירים ומפוחדים. אלפים הם מבקרים נדירים באמירויות ונחשדים בעיסוק במגיה שחורה וטקסים מלאי־זוועות. התנהגותם המסתגרת והיהירה של שגרירי האלפים נתפסת בקרב אצולת האמירויות כפוגעת וגסה.

גלנטרי: גלנטריאנים נחשבים רשעים וחסרי רחמים. האנטיפתיות שלהם כלפי כל הכהנים והדתיים אינה מאפשרת להם להיות יצורים אינטיליגנטיים. כדאי לגלנטרים המבקרים באמירויות לעשות זאת בחשאי.

בית אבן: כבעלי בית טובים של המקיסטנים זה שנים רבות, הגמדים בדרך כלל מכובדים ומעוררי־בטחון בקרב אנשי האמירויות. אל קלים חיפש את קרבתם בשל מיומנותם בטכניקות מצור חשובות בזמן מלחמת העצמאות, ובשל טכנולוגיות של כריה והנדסה לניצול מיי ומחצבי האמירויות. הגמדים גם יוצרים כלי נשק ברמה בינלאומית מהמתכות רבות פחמנים שבאמירויות.

גמדים נחשבים כקשוחים וכמכובדים ומאחר שהם מתבודדים לביצוע טקסיהם הדתיים, כמעט אף פעם לא פוגעים במאמינים האמיתיים. רוב הערים הגדולות מכילות רובע גמדי והם הזרים הנסבלים ביותר באמירויות.

חאנאת אטנגר: האתנגרים אינם סובלנים כלפי דת האמירויות; מאמיני האמת הנצחית מחזירים להם יחס דומה, ובריבית. ובכל זאת, קשרים תרבותיים חזקים עם המקיסטנים מאפשרים תירוץ לקצת יחסים חברותיים יותר. היחסים בין המעצמות משתנים בין תקופות של תמיכה לתקופות של עוינות; בהווה, היחסים קרירים ומרוחקים.

דרוקין: העניין המשותף היחיד של דרוקין והאמירויות הוא הבטחון של השיירות הנעות בדרכים. היחסים בין המעצמות בהווה מתוחים בשל העלייה העקבית של שיעורי המכס על הסחורות העוברות בין סלנסיה ופרסה.

אלפאטיה: למרות שאלפאטים שנואים, עקרונית, כאדונים קולוניאליים קודמים, פקידי האמירויות ברמה הדיפלומטית משתפים בדרך כלל פעולה עם השגרירים אלפאטים כדי לגרום לתיאטים להיות במתח - הטקטיקה מצליחה תמיד. הסוכנים

האלפאטים עובדים ללא לאות להעמיק את השבר בין האמירויות לתיאטיס. לשתי התרבויות עניין משותף בקסמים וטכנולוגיה מדעית. האלפאטים נמנעו מליצור לעצמם שם בוגדני כתיאטים, בעזרת מיומנותם ומדיניותם השמרנית של סוכני־החרש האלפאטים.

חמשת הפלכים (המחוזות): יחסי מסחר תקניים נשמרים עם הפלכים. לזוטונים הזרים מתיחסים כאל ילדים חמודים ומפותחים־לגילם. מעטים מתייחסים ברצינות ליכולות הצבאיות שלהם, אבל יש להם שם של מספרי אגדות טובים.

גילדות מינרוסד, יירנדי, נורוולד, אחוזות הלדן וארכיפלג תנגורית': מעט קשר אם בכלל מתקיים ברמות הדיפלומטיות למרות שספנות סוחרים מהאמירויות משווקות סחורות למדינות אלה ויחסי המסחר תקינים.

חוק ומנהג

הרשות השופטת באמירויות מסתמכת פחות על חוק רשמי וכתוב ויותר על הנסיבות והשיפוט האישי של השליט, השופט הדתי או האזרחי, ואנשים אחרים בעלי כוח להשליט צדק כששליטים ושופטים אינם בנמצא (כמו פאריסים, אבירי ורד־המדבר ודרווישים).

קודקס החוקים הכתובים כולל את החוקה המקורית (שחוברה ע"י אל קלים ואושרה על ידי מועצת השבטים), תקנות האמירים והשולטנים ותקנות שפורסמו על ידי המשרדים. דו"חות, פרושים וציונים נוספים הקשורים לחוק השבטי המסורתי, תקדימים היסטורים, ודעות משפטיות של גופים מלומדים כמו מועצת המטיפים משמשים אף הם כמסמכים חוקיים ראשוניים. החוק הכתוב כגוף שלם הוא מסובך מדי, חסר עקביות ולעיתים קרובות בעל סתירות־פנימיות עמוקות. רק לאלו שהקדישו את כל חייהם לחקר החוק הכתוב יש סיכוי להבינו ושרותיהם יקרים למדי.

אולם הצדק באמירויות מסתמך על העקרון שאדם,אינו מוכרח להיות מלומד כדי לשפוט בהגינות. כל מאמין אמיתי הממלא אחר טקס השיפוט, כלומר שקודם שומע ורואה ואחר כך שוקל את העדויות ורק לבסוף מבסס את שיפוטו על הידע, ולא על המסורת ועל אמונות טפלות, יכול להגיע לשיפוט הוגן, אם הוא בקיא בחוק, או לאו.

במערכת זו עורכי דין (הנקראים "אדבוקטים מלומדים") אינם יותר מיועצים יקרים. אלו שבסמכותם השפיטה (שליטים דתיים ושופטים אזרחיים, פקידי משרדים, פאריסים, אבירי ורד־המדבר ונזירים) אינם צריכים להיות בעלי ידע בחוק. הם צריכים רק להיות אנשים מכובדים ואדוקים בדתם.

בתנאים שגאלה, החוק הוא מאד אישי ותלוי במצב. תשומת לב רבה מוענקת למניעי הצדדים המעורבים, לכוונותיהם ולתנאים שהשפיעו עליהם. התהליך החוקי הוא חלק ומהיר במקרי פשע ברורים לעין, אבל איטי וזהיר במקרים מורכבים הכוללים ערכים ופירושים מנוגדים.

משחק: השפעתה המעשית של מערכת זו לשה"מים ולד"שים היא שאף חוק או תקנה אינם מוחלטים. שופט יכול להחליט שסיבות שגרמו לפעולותיו של צד מסוים היו מוצדקות אפילו אם הפעולה היתה בלתי־חוקית. כלומר - ד"שים יכולים לנסות לצאת מכל מיני דברים, ויש מקום לתחנונים של הדמות לפי אופיה, ושל משחק תפקידים כשהיא נשפטת ע"י שופטים או שליטים. אם מעשיהם היו עקביים ולפי ערכי החברה (ראה מבנה חברתי וערכים אישיים) עיקרי האמונה, ולימודי אל־קלים והנחמה, הם יזכו פסקי דין אוהדים.

זה גם אומר שעליהם להיות בעלי הוכחות חותכות כנגד מי שהם מאשימים בהפרת החוק. רשעים עשירים בעלי עורכי דין מבריקים מצליחים לרוב להתחמק מהעונשים המגיעים לה, ונשארים באיזור כדי להמשיך להפריע ולפגוע בד"שים.

בתי משפט אזרחיים ודתיים

שופטים אזרחיים (בערים, עיירות ובתי משפט; בשבטים של נוודים, או השליט) מטפלים בדרך כלל בהפרות של חוקת השבטים, תקנות האמירים והסולטנים, תקנות המשרדים והחוק המסורתי־שבטי.

מועצת המלומדים הוא גוף של שופטים דתיים המורכב ממנהיגי התפילה וממלומדים דתיים אחרים של הקהילה הקדושה. גוף זה מטפל בפגיעות כנגד הדת בערים ובעיירות. באזורי הספר ובשבטי הנוודים, ראש השבט המקומי, תושב שהוא איש קדוש או כהן ממנזר יכולים למלא את תפקיד השופט־הדתי.

פגיעות דתיות כוללות חוסר מלוי אחר תקנות האמונה, שבירת שבועות, פגיעה באנשים קדושים ובמלומדים, פגיעה בציבור, פגיעה בבטחון של שכן וניצול של האדם חסר האמצעים.

בתאוריה, בית המשפט או השופט הדתי אינם מוסמכים להעניש את המורשעים אלא בנידוי חברתי, קללות והרחקה מהאמונה. אבל מכיון שבאזורי ספר ובשבטים השופט הדתי מתפקד גם כשופט אזרחי, פגיעות דתיות נחשבות כפגיעות בחברה. זה קורה ביחוד באזורים מרותקים במיוחד בהם העוינות לזרים וכופרים גדולה והלחץ על השופט גדול.

בנוסף לכך, מכיון שהדת חשובה כל־כך באמירויות, הלחץ החברתי על הפוגעים בערכי הדת חזק מאד. סוחר עשיר ומצליח המורשע בפגיעה בערכי הדת עלול למצוא את שותפיו לעסק ואת קוניו נוטשים אותו. אצילים ושליטים תחת קללה דתית יתקלו במרד נתיניהם ומשרתיהם.

משחק: שופטים דתיים ושופטים ואזרחיים נתפסים בדרך־כלל כמעצורים לכוחו המופרז של המעמד הגבוה והאצולה. כשהד"שים יוצאים נגד רשעים משחיתים שידם בכסף ובהשפעה פוליטית, הם ימצאו בעלי ברית בקרב מנהיגי התפילה, כמרים, פאריסים, ואנשי רוח אחרים של האמונה, ומכאן יבואו מקורות לא נדלים של לחשים וחפצי קסמים אחרים.

משפט וגזר־דין

החלטות בתי־המשפט וגזרי דין מגוונים מאד, ותלויים בפשע עצמו, בנסיבותיו ובאישיותו של השופט. אנשי האמירויות מקבלים עונשים המתאימים לפשע, ומעריכים משפטים בעלי מעוף וגזרי־דין דרמטיים בעת הצורך.

העונש יכול להיות חמור ואלים או משעשע תלוי בנסיבות: פשע אלים ורע צריך לקבל עונש מספיק חמור כדי לשמש אות אזהרה לפושעים פוטנציאלים אחרים, ואילו פגיעה טפשית, חסרת כוונה ושאינה פוגעת ממש נתפסת כהזדמנות לשעשע את האוכלוסיה.

בנוסף לענישה ולחינוך האוכלוסיה, תפקיד עיקרי נוסף של גזר־הדין הוא פיצוי הנפגע. אם הפגיעה היתה כספית, הנאשם עשוי לשלם קנס לנפגע או עבודת כפיה מסוימת למלא. במידה והפגיעה אינה כספית אלא בכבוד או נכות כלשהי שנגרמה יש לחשוב על פיצוי אחר.

לדוגמא - זר מזהם בטעות מקור מים, כי הוא חשב שזהו אמבט להתרחץ בו. במדבר, בו המים יקרים והנזק לאנשים גדול, הזר יכול לקבל קנס בסכום המים שזוהמו או קנס שישלם את הוצאות הכהן שיטהר שוב את המים. בעיר, בה לא חסרים מים ויש יותר סובלנות כלפי זרים, יתכן והוא יתבקש לשתות את המים (ולהסתכן בהדבקות במחלות לא נעימות) ואח"כ לעמוד בשוק מרכזי בעיירה תוך צלצול בפעמון ולבישת שלט המתאר את פשעו ואת ערך המים באמירויות - שידעו כל הזרים האחרים.

משחק: כאן קיים כלי נהדר לכוון בעזרתו את הד"שים להרפתקאה. שליט או שופט יכול להטיל עליהם משימה כפסק דין של משפט על פשע מסוים שביצעו. בגלל מסובכות חוקי האמירויות, קל למצוא סיבה כלשהי לעצור ולשפוט אנשים.

אם הד"שים הם צדיקים מאד, וזיר מקומי יכול לתפוס את הד"שים בטוענת שוא כדי לשלחם למשימה הלא־רצויה.

היופי שבסידור זה הוא שאפשר ליצור שתי הרפתקאות בבת־אחת. ראשית, הרפתקה שהד"שים צריכים למלא כגזר־דין ושנית הרפתקה שתעזור להתנקם בוזיר הרשע.

נחמד היה לו היה הצדק שווה לגבי עני ועשיר אולם העובדה היא שעניים בד"כ מקבלים עונשים קשים ואילו עשירים, הלבושים ומדברים יפה, ושיש להם יועצים טובים, יוצאים בדרך כלל בעונש קל אם בכלל נענשים. נקוה שזה ישמש כהשראה לד"שים במסעותיהם.

אכיפת החוק

בערים ובעיירות גדולות הנוכחות הצבאית המקומית משמשת ככח המשטרתי והמופתי (ראש המשטרה) ממונה מטעם השליט. חיילים סורקים אזורים מסוימים על פי לוח זמנים קבוע וקבוצות גדולות יותר מטפלות בהתפרעויות. באזורי ספר והתישבויות, אכיפת החוק נעשית בידי ראש שבט או שייח מקומי ושומריו האישיים.

במידת האפשר, רוב הפושעים נתפסים על־ידי אזרחים טובים וחמושים. עירנות בעניני צדק נחשבת לספורט גברי באמירויות ומוסיפה מעט פלפל ואפשרות להוכיח גבריות ואת מעלות הכבוד, האומץ והכח הפיזי. אפילו נשים מבוגרות וילדים קטנים מצטרפים להילולה. קהל של איכרים צועקים בהתלהבות, הרודפים אחרי פושע או חוטא במורד סמטה הוא מחזה שכיח באמירויות.

פקידים זוטרים במשרדי הממשלה משמשים כחוקרים בתחומי השיפוט של משרדם. פקיד ידוע אחד כזה הוא חוקר השווקים מטעם משרד המסחר. הוא בודק חנויות סוחרים ורוכלים בשוק, מפני שאסור להם לרמות קונים, למכור מוצרים פגומים או להרויח בצורה מופרזת.

משחק: פקידים אלה הם בעלי כח והערכה עצמית גבוהה. בשל הכח שהופקד בידם, הם לרוב מושחתים, רודפים אחרי הסוחרים העניים יותר כדי לקדם את הצלחות העשירים. כדב"שים הם עלולים להיות מעיקים ומעליבים כשהד"שים מארגנים שיירות, מוכרים סחורה או אוצר בשוק או מגינים על זכויות הסוחרים החלשים יותר.

קיים גם מבקר מס. הוא בדרך כלל פקיד הבודק את הרישומים ומשיג שבועות המעידות על עושרם של הסוחרים, ותו לא. לחלק ממבקרי מס האלה יש מיומנויות הדומות לאלו של גנבים והם משתמשים בהם כדי לחקור אנשים החשודים בהעלמות מס.

משחק: כאן יש עבודה מכובדת למיומנויות הגנב - עבודת בילוש למשרד מסוים. קבוצת גנבים וקוסמים יכולים להיות מועסקים בחקירת סוחר עשיר ולחפש סימני הכנסה לא מדווחים או סחר לא־הוגן (כמו הוספת מים ליין, החזקת עבדים, חוסר ציות לתקנות הגילדות וכו').

זרים, כופרים וחוקי האמירויות

למרות השוביניזם התרבותי דתי שלהם, אנשי האמירויות הם יסובלנים מאד בדרכים מסוימות, לגבי הזרים והכופרים. ילארי מודה ברצון שאפשר שזר יהיה מכובד ובעל מעלות אבל ההוכחה לכך היא מחובותיו של הזר.

זרים וכופרים צריכים לשלם מס (10 דינר לחודש), בנוסף למס האישי הרגיל (10 דינר לחודש + 10% מערך השוק של כל מוצר שהם מוכרים). בתמורה זרים וכופרים אינם צריכים לשרת בצבא או בשרותים אזרחיים אחרים (כמו ניקוי רחובות ושרותי קהילה נוספים), והם חופשיים לשמור את דתם ואת מסורתם בפרטיות בתיהם.

רבעים מסוימים ברוב הערים שמורים לזרים וכופרים; ברבעים אלו, הם רשאים לעשות כרצונם וחוקיהם הם השולטים. למשל למקיסטנים, לתיאטים ולגמדים יש רובעים משלהם בילארום, ובעיר הנמל תמרוניקס רובע מיוחד לזרים, בו דרים מטיילים וסוחרים מכל העולם. כל רובע בוחר לעצמו שליט או מועצה שולטת ומכונן ואוכף את חוקיו הוא (כל עוד הם אינם פוגעים בשכניו המאמינים האמיתיים).

אבל, אם יש תלונה בין כופר או זר לאזרח של האמונה האמיתית, השיפוט נעשה תחת חוק האמירויות, ובכל מקום שמחוץ לרובע הזרים מצפים מהזרים שישמרו על החוק כפי שהוא. בילארום ובערים בין־לאומיות אחרות, שומרים ופקידים מתיחסים בסובלנות וברחמים לזרים וכופרים. בעיירות קטנות ובאזורים נידחים האנשים סלחנים פחות.

משחק: ד"שים המבקרים ממדינות אחרות, ילונו בודאי ברבעי הזרים. כאן אין הם יכולים להענש או למות בשל בורותם בתרבות האמירויות, ויש להם הזדמנות ללמוד את החוקים והמנהגים. רבעים זרים אלה הם גם מאד צבעוניים וחיים - אנשים ומבקרים מארצות רבות מגיעים וכן גם נמלטי השיפוט מהאמירויות.

מושגי חוק ומוסר חשובים

בעלות

בין הנוודים, בעלות על אדמה הוא מושג זר. זכות מעבר, שימוש במים ובמרעה נקבעים על־ידי השימוש עצמו ועל־ידי הכות. כשהמשאבים רבים, מוזמנים כולם להשתמש בקרקע. כשאין הרבה, החזק הוא המנצח.

בהתישבויות־החדשות וישובי ספר, רוב האדמה היא בבעלות ציבורית תחת שיפוטו של ראש השבט. חלק מהקרקעות יכולות להיות בבעלות פרטית בהסכמתו של הסולטן, האמיר או ראש השבט. בעלי קרקע קונים את האדמה מראש השבט או מספקים שרות חשוב כלשהו לקהילה, ומקבלים תמורתו את האדמה.

בעיירות ובערים ניכרת מורשתו של החוק הקולוניאלי. רוב הקרקע היא בבעלות עירונית תחת פיקות האמיר או הסולטן. ניתן לחכור אדמה אולם לא לרכשה, וחכירות אפשר לבטל אם היתה פגיעה תוקית או הפרת חוזה. רוב האדמה החכורה נמצאת בידי הגילדות, סוחרים ואצילים המבטיחים הכנסה חודשית גבוהה לעיר. בתמורה לכסף ההמתקבל מספקת העיר הגנה צבאית ומשטרתית ומספר שרותים אזרחיים.

אחוזות ומיסים: ראשי שבטים, שייחים ואמירים אינם בעלי אחוזות משלהם אולם הם רשאים לקחת מסים מהאחוזות. ממיסי האחוזות שגבו משלמים ראשי השבטים לממשלה המרכזית התומכת בצבא, בדת, במשרדים, בתרומות, באוניברסיטאות, בשווקים, בפרויקטים ציבוריים ובשרותים אחרים.

אחוזות בשליטת אצולה מסורתית, מועברות בירושה למרות שיש לאמיר ולסולטן זכות לראיין את היורשים ואף להחליפם אם אינם מוכשרים או מוסמכים. אחוזות מודרניות (מאז אל־קלים) אינן עוברות אוטומטית בירושה. יורשים צריכים להפגש עם השליט ולקבל את הסכמתו, ולא - חוזרות האדמות לממשלה.

גילדות: אמנים ובעלי־מלאכה יכולים להתארגן בגילדות הנותנות בידם כוח משותף להכתיב את תקנות עסקי המסחר או האמנות שלהם, המפוקחות על ידי משרדי

המסחר והתעשיה־והמלאכה. הגילדות יכולות להציב סטנדרטים לשוליות, מוסמכים ומומחים, קצב תשלום ואיכות העבודה. גילדות יכולות ליטול חלק פעיל בחיי הציבור בצורה אקטיבית ולתומך כלכלית במדיניות מסוימת. כמו כן הן מספקות בילוי (הצגות, פסטיבלים, ירידי אמנות) ותרומות לנזקקים. הגילדות גובות מס מחבריהן, ומשלמות מצידן מס לממשלה.

כישופים ולחשים קדושים: קוסמים נקראים "מכשפים" באמירויות. כישוף הוא מלאכה ככל מלאכה אחרת והמסים והתקנות שווים לגביו. למען בטחון הציבור, מכשפים נדרשים ללבוש בגד מזהה יחודי, המאפשר לאנשים לזהותם לפי מקצועם.

לחשים קדושים (של כהנים) נתפסים כמלאכתם של השומרים בני האלמוות, ועל כן אינם נחשבים כמלאכה. אסור לגבות תשלום אישי על לחשי כהנים. כל תמורה כספית עוברת ישירות למנזרים, למקדשים, לתלמידי הדת, לאנשי הקדושה ולעבודותיהם.

השימוש הציבורי בלחשים ממיתים או הרסניים אינו פשע חמור יותר מאלימות או הרס שנגרמו על ידי לוחם מיומן או חיה רעה שיצאה לחופשי. הפגיעה האזרחית והאישית היא הפשע, לא השימוש בלחשים. כל אחד שמתגרה בעוסק בקסמים אינו חכם ומגיע לו שיקבל את שלו. בדיוק כפי שהיה קורה אם היה מתעסק עם פלדין או חיה רעה.

עבדות: עבדות אינה חוקית באמירויות מלבד כענישה על אי־החזרת חוב. לפני אל־קלים היה נהוג לקנות ולמכור זרים, אסירי מלחמה (שבויים), פושעים וביחוד בעלי־חוב.

היום בעלי־חוב יכולים להימכר רק כפיצוי על חוב שלא שולם ורק לתקופות של בין שנה אחת לחמש שנים. עבדים הם נדירים מאד בין הנוודים והתיישבויות־הספר, אבל נפוצים יותר בערים, שם 2% מכלל האוכלוסיה הם עבדים. לעבדים יש את כל הזכויות שיש למשרתים מלבד בחירת המעסיק והתעסוקה, ומבקרים ממשרד החוק האזרחי דואגים לכך שלא יתאכזרו אליהם.

לעבדים יש שם לשני הכיוונים. חלקם עובדים קשה, לומדים מיומנויות חשובות, וכשנגמרת תקופת העבדות שלהם יכולים להשאר עם בעליהם הקודמים במשכורת טובה. חלקם רעים ובוגדנים ומביאים רק צרות וצער לבעליהם.

אלימות: בתרבות שמעריכה כבוד אישי ואומץ לב והמקבלת אלימות כהגנה מסורתית על הצדק והכבוד, צד אחד או שני הצדדים בהתקפה, יוצאים לרוב זכאים בעיני החוק.

בית משפט או כל גוף משפטי אחר מגנה את האלימות הלא־הוגנת ע"י חשיפת דמותו חסרת־הכבוד של התוקף הרשע לחרם וגנאי ציבורי. הפנייה לאלימות אינה נחשבת למשגה, אלא אם היא מביאה לפציעה או פגיעה ברכוש של אנשים תמימים ולא מעורבים.

על כן, מריבה בפונדק נחשבת לפשע כי היא פוגעת במקום ומפריעה את ארוחותיהם של אנשים (אצילים במיוחד). ריב או דו־קרב פרטי ומכובד שכולל רק את הצדדים המעורבים יכול להיות לא אחראי או להראות פזיזות, אולם אינו נוגד את המוסר.

גניבה: גניבה משבטים יריבים נחשבת למעשה ראוי לשבח אצל נוודים, וגניבת בקר או כבשים מעדרו של המתחרה היתה פעם דרך מקובלת לצעירים חסרי אמצעים להתחיל באיסוף עדר משלהם. גניבה עזת מצח ומתוכננת בעורמה היא סימן לאומץ, ליוזמה והצלחה (למרות שגניבה מחבר או חבר לשבט היא בלתי נסלחת ומביאה מיד לגירוש או המתת הגנב). הממשלה מזעיפה פנים לנוכח פשיטות בין־שבטיות אלו, אולם הנוודים אינם מתרגשים מיחסה הלא אוהד.

אפילו אזרחי־הערים ומלומדי האמירויות מרגישים סימפטיה סנטימנטלית כלפי ערכי הנוודים. ד"ש גנב המצליח לפרוט על הסנטימנטים האלה של גנב מתוחכם הגונב רק מאויביו (העשירים, הרשעים, בעלי העוצמה, הלא־צדיקים וכו') יהיה גיבור ולא פושע בין הנוודים ויתכן שאפילו בערים ובעירת־הספר יצא ממשפט עם עונש סמלי בלבד.

חוקים, תקנות ומנהגים

הרשימה הבאה מתארת פשעים נפוצים, תנאים ונסיבות העשויים להשפיע על השופט ודוגמאות של פסקי דין וקנסות.

התנהגות נואפת: גלוי חלקי גוף, או התנהגות מפתה במקום ציבורי; אין זה כולל ריקוד מסורתי הנחשב לאמנות נעלה באמירויות. פסק דין: גינוי ציבורי, הרחקה מהקהילה.

גניבת מים: (הוצאת מים מבאר עם רשיון למקום אחר) יצירת באר ללא רשיון, בזבוז מים, ופשעי מים אחרים: כמעט ואינם ניתנים להצדקה. פסק דין: קנסות, פיצויים, החרמת הרכוש או כליאת הפושע.

הרעלת באר: פשע לא יסולח. מוצדק אך ורק במקרים צבאיים קיצוניים כנגד זרים וכופרים. פסק דין: החרמת רכוש, הלקאה ומוות.

עיסוק במגיה שחורה: עיסוק בלחשים המבוססים על אש ואלמתים - אסורים על פי תקנותיו של אל־קלים. יוצאי דופן הם למטרות מחקר או לימוד, אבל דורשים רשיון ממשרד הכשפים קודם לכן. פסק דין: הרחקה מהאמונה, גלות, או כליאה.

הסתרת יכולת כישוף: מכשפים צריכים ללבוש בגד מזהה - גלימות צבעוניות עם הכתובת "מכשף". פסק דין: גלות או כליאה.

גניבה: גניבה למטרות רווח מטופלת בחומרה. פסק דין: הלקאה, הטלת מום או מוות. מקרי גניבה למטרות הגנה על משפחה או מחויבות חברתית אחרת תלויים באופי הנאשם ובדמות השופט. עדי אופי עוזרים וככל שהנאשם אדוק יותר בדתו יש לו סכוי רב יותר לעונש קל וסמלי. גזרי־הדין מדגישים את הפיצוי יותר מהעונש לנאשם, וקרובים או דמויות אחרות בקהילה יכולים להנזף בשל התרת התדרדרות מצבו של הגנב הנואש.

תקיפה: כוללת אלימות מילולית בדיבור ואלימות פיזית לאדם או לרכוש, שאינן גורמות לפגיעה חמורה. תלוי בנסיבות, כולל פרובוקציה, יוזמה, איפוק, או רשעות של הצד השני, מחויבויות חברתית (כבוד משפחתי, שבועות וכו') מוניטין וקסמו האישי של כל אחד מהצדדים ורשימה של סוגיות דרמטיות אחרות, מעשיות או רגשיות. אם התקיפה נתפסת על ידי השופט כמוצדקת באופן כלשהו העונש הוא בד"כ קנס סמלי, פיצוי או שרות ציבורי. אם אין התקיפה מוצדקת ניתן להתאים קנסות גבוהים, פיצוי גדול, הלקאה, הרחקה, גלות או כליאה. מקובל לקבל פסקי דין שהומצאו ו/או יוצאי דופן אך מתאימים למעשה הפשע עצמו.

רצח: ראה תקיפה. רצח או תקיפה של אנשים חסרי ישע - נחשבים לפשע לא יסולח וכמעט ואינם ניתנים להצדקה. פסק הדין: קנס, פיצוי משפחת הנפגע, מוות או גלות לרוצח.

בגידה: שיתוף פעולה עם זרים כנגד האינטרס הפוליטי כלכלי של האמירויות. בלתי ניתן להצדקה. פסק הדין: מוות. *מסעות ללכידת בוגדים מבטיחים לדמויות מצליחות פרסום ופרס עשיר, ביחוד כשהבוגד הוא סוחר עשיר, אציל או וזיר רשע. מצד שני לפני שמוכחת הבגידה, הדמויות צריכות לעמוד בפני אופוזיציה קשה ורבת עוצמה; מעידה אחת, והם מתים, כלואים בצינוק עמוק או רוכשים לעצמם שם של פושעים פחדנים.*

(המשך בעמוד 37)

מה שכולם יודעים על האמירויות

שמועות בפונדקים בארצות שכנות

האנשים: "אנשי ילארום שונאים זרים. אף אחד מהם לא מדבר בשפה מתורבתת, ואם כן הם עושים את עצמם שאינם מבינים. הם בעלי מזג־חם ורבים הרבה בינם לבין עצמם. הם לבושים מוזר ועטופים לגמרי בגלימות הארוכות האלה ובכסוי ראש, אותו הם שמים אפילו כשהשמש יוקדמת. הם גרים במדבר באוהלים, למרות שחלקם מתגוררים בבתים גסים מלבנים בערים."

"כולם רוכבים על גמלים וסוסים, ואיזה סוסים גדולים, ותדעו לכם שהם סוחרים די ממולחים. הם אינם מתורבתים במיוחד מפני שהם גרים בתוך רוב הזמן, ואין להם נסיכים, אדונים או אצילים כמו שיש לנו, רק ראשי שבטים."

האדמה: "זה מדבר אחד ענק. אין שם דבר מלבד חול, סופות חול וסלעים. אני לא יכול להבין איך אפשר לחיות שם."

ילארום: "זו העיר במדבר שבה גר הסולטן או האמיר או משהו כזה. יש כמה צריחים גבוהים ומחודדים מצופים זהב, הם אומרים, ויש אוניברסיטה מלאה מדענים ועורכי־דין."

ערים אחרות: "תמרוניקס היא עיר נמל נחמדה ויש בה הרבה זרים. הבאשן היא נוה מדבר גדול מלא באנשים מגעילים במיוחד."

איך להתעשר ולהתפרסם: "לרכב על גמלים בשיירות ארוכות. לחפש מנורות שיש בהם ג'ינים. לחפש מרבדי קסם במדבר, וטבעות ואפריט בתיבות עתיקות ובין שרידים ועתיקות. לשכור מכשפים שימצאו אוצרות אבודים ולרמות אותם בקשר למגיע להם."

טיפים חמים: הממשלה מעסיקה חיילים־שכירים ואחרים לדכא גובלינים וענקים מהרי אלטון־טיף."

"יש מלא שיירות ומסעות שצריכים עזרה. כדאי לחפש בפונדקים אחר סוחרים."

שיחות עם הרפתקן שחזר

האנשים: "רובם כנים ומכובדים. כשהם מבטיחים, הם מתכוונים למלא הבטחתם. הם דתיים מאד, תמיד מתפללים ומצטטים את אל־קלים, הגיבור והנביא שלהם. ויכוחים על דיוקים בחוק ועל אתיקה נחשבים כבילוי נחמד. הם מכבדים ומאמינים לזרים וכופרים מעט מאד, וממה שאני כבר ראיתי בעולם יש בזה צדק."

"כאנשים הם רגישים מאד לגבי כבוד ומהירים לשלוף את חרבם אם פגעת בכבודם. רב התושבים חמושים ושמחים להשתמש בכלי נשקם. החיילים הם ברמה גבוהה. הם ממושמעים, מאומנים ומאד נאמנים."

האדמה: "חם ונעים לאורך החוף המזרחי, וחם ויבש במרכז המדבר וברמות. אם תלמד את דרכי הילידים, אין הרבה סכוי שמזג האויר יהווה בעיה מלבד סופות קשות במיוחד. הארץ עצמה בטוחה כל עוד אתה נצמד לדרכי השיירות ולעיירות, אולם אזוריה הנידחים הם מהמסוכנים בעולם. יש מעט בני אדם, והרבה מפלצות וזוועות לא מהעולם הזה. התרחק מניטייה אלא אם אתה חובב צרות."

ילארום: "נוחה לזרים. יש הרבה סוחרים ופקידי ממשלה המעסיקים הרפתקנים מנוסים. מידע ומלומדים נמצאים הרבה, אם רק תדע איפה לחפש."

ערים אחרות: "בפרסה אנשי שבטים מקיסטניים גרים בערי אהלים ובקתות. הם כמו אטנג'רים, רק יותר שמחים ונעימים. הם מארחים יותר ומקילים יותר לגבי זרים מאנשי המדבר. תמרוניקס היא יפה כמו רוב ערי החוף בעולם. בצ'סיפון וסינסה־מן־נו המקומיים מגישים אוכל למטיילים ולהרפתקנים. יש מספיק צורך בלווי למדבר ועבודת קבוצות מסע וניתן להשיג מדריכים לכל סוגי המסעות."

איך להתעשר ולהתפרסם: "המסלול השמרני הוא להתחיל בתור מלווה שיירה או עוזר במסע. לבנות לעצמך שם, מוניטין וליצור קשרים עם אצילים או סוחרים עשירים, להביא לכך ששליט יכבד או יוקיר אותך ולזכות אחוזה."

"הדרך המסוכנת היא לחפש אוצרות ויצורים אקזוטיים במדבריות, אבל קשה לצפות את הסיכונים, ואם מסתבכים - אין עזרה במרחק של קילומטרים.

אם לא אכפת לך מהכסף אבל אתה רוצה לאלף יצורים במדבר, להעניש רשע, יש מה לעשות במדבר והמקומיים יסתכלו עליך בכבוד אחרי שתתחיל."

טיפים חמים: "אל תשקר או תשבור שבועה. אפילו אם המקומיים יחוסו על חייך, הם לא יבואו איתך במגע יותר."

"ברגע שרכשת שם של הרפתקן נועז, יש הרבה עבודה. הלוחמים הילידים הטובים ביותר, עושי קסמים וכהנים נמצאים בצבא לרוב, כך שמקומיים מעסיקים זרים שניתן לסמוך עליהם כשונורים, מלווים, למשימות בשטחים נידחים ולמשימות קשות אחרות. שב והסתובב בפונדקים והיה עם אזנים ועינים פקוחות והתענין במשרד הפרובינציות - הם ישלחו לך מידע."

"אם אתה מתכוון לשוטט, היה שמרן או חקור היטב על מקומות ואוביקטים. חפש מידע מהימן ממודיעים ושלם להם ביד רחבה.

הילידים מאמינים באמונות תפלות. יש להם סיפורים מוזרים על האזורים הלא מיושבים, אבל אין הם סתם "רכרוכיים". אם הם פוחדים ממשהו, כדאי להזהר."

מה שכולם יודעים על האמירויות

כפי שסיפר נווד מדברי צעיר

האנשים: "אנשי המדבר הם קשוחים יותר, זה ברור, מכובדים יותר ופחות מפחדים מיושבי הבתים. אנשי העיר הם שקרנים ופחדנים, אינם יודעים לרכב או להלחם וימותו תוך דקה במדבר. זרים הם בדיוק אותו דבר למרות שאומרים שחלק מהם יותר טובים מאחרים. אנשי שבטים חברותיים, תמיד מתקבלים בברכה באהלינו. שודדים, גנבים ורוצחים, מגיע להם שידממו למות במדבר."

האדמה: "כבד את המדבר, והמדבר יהיה תברך. המדבר הורג רק טפשים, אבל זה קל להיות טיפש בזמן סופת חול."

"שטחי המרעה והאוהלים המסורתיים שלנו בדרך כלל די בטוחים. איננו פחדנים אך יש מקומות במדבר ובהרים אשר אליהם רק הטפשים הולכים, מקומות מלאי מפלצות, מכשפים רשעים ורוחות מפחידות ורבות עוצמה."

"הכפרים הם מקומות מענינים, ביחוד בזמן מחנה הקיץ בזמן השוק, למרות שהמקומיים והסוחרים ערמומיים ורודפי בצע."

ילארום: "אומרים שהיא מקסימה. מלאה בסוחרים ובשקרנים, אבל ארמון הסולטן והאוניברסיטה הם בגובה מאות מטרים ומקושטים בזהב ובתכשיטים. שטחי המשחק של הסולטן הם, לפי השמועות, שטיחי דשא חי ומקצי המסדרים הצבאיים - מחזה שכיף לראות. אני מת להצטרף כפרש למשמר הסולטן ויום אחד ראש השבט שלי יתן לי שריון וכלי נשק שאיתם אוכל לרכב לילארום ולהפוך לאביר ממסדר החנית."

ערים אחרות: "קירקוק היא די גדולה עם הרבה בתי אבן ומגדלים גבוהים, והיא מאד עסוקה עם יום שוק פעמים בשבוע. השבט שלנו חונה שם בתקופת הקיץ עם שבטים

תברותיים אחרים ויש לנו משחקים וסעודות ואנחנו מחליפים סוסים שיש לנו בעודף וגם גמלים וקונים נשק וקפה שיספיקו לחורף."

"הבאשן היא עיר כמו ילארום, אבל אבא אומר שהאנשים אינם רכים ומושחתים בהבאשן כפי שהם בילארואם. בהבאשן הם די קשוחים בטיפולם בסוחרים רודפי בצע ובכאלה."

איך להתעשר ולהתפרסם: "אני רוצה לרכב עם קבוצה בפשיטה כדי שאוכל להוכיח שאני לוחם. אז ראש השבט שלי יתן לי שריון ונשק ואני ארכב לילארום להיות חייל."

"או אולי ראש השבט יתן לי לנסוע עם המזכיר במסע למקומות הריקים. אז אהיה מפורסם בשל מעשי והמזכיר יכיר אותי לסולטן שיכתיר אותי לפאריס כך שאוכל לרכב בארץ ולהעניש את הרשעים ואת הכופרים."

טיפים חמים: "אומרים שאפשר לקבל תשלום עם רוכבים עם מלומדים וכורים להרים. חלק מהאנשים בשבט שלי נסעו לערים ולעיירות למצוא עבודות כאלה וחזרו עם נשק מעולה, סוסים יקרים, וסיפורי אגדות מדהימים."

"יש סיפורים על בחורים צעירים שפותחים דלתות מלכודות במדבר ושמוצאים נסיכות יפיפיות וטבעות קסם ושדים נוראים. אני לא בטוח בקשר לאגדות אלה אבל הן מוכרחות להיות נכונות. אחרת איך אנשים היו ממציאים אותם?"

"לפעמים בזמנים קשים, גברים משבט אחר רוכבים לתוך המדבר לצוד חיות רעות ומפחידות. אלה מהם שחוזרים נוסעים למכור את החיות למכשפים ולמלומדים."

מה שכולם יודעים על האמירויות

מפי השותף הצעיר של ספק שיירות סוחרים בילארום

האנשים: "אנשי מישור החוף חיים בצורה נעימה ושלוה, ומוכרים שם בגדים יפים ותבלינים, למרות שהאיכרים והעניים בניטייה סובלים מראשי השבטים הרעים שלהם."

"נוודי המדבר הם בדרך כלל מנומסים ורשמיים, אבל צריך להזהר לא להעליב אותם. הם קונים טובים של כלי־נשק וקפה אבל הם עושים זאת רק בתניית הקיץ."

"הערים והעיירות באמירויות הם קונים טובים של מלאכות שונות ושל מותרות (חוץ מהבאשן, שם מזעיפים פנים כלפי מותרות וקלות דעת). העניים אדוקים ומסודרים והאצילים ובעלי המלאכה מגינים על האמונה וקונים בלי הגבלה."

"אנשי־הפוני של צפון־מערב נראים קשוחים ואנשי־מלחמה, אבל הם בעצם אוהבים לשחק ועליזים כמו ילדים. הם צנועים בנוגע לצרכיהם ואדמותיהם שופעות. אין הם רגישים כמו אנשי המדבר בכלל, אלא הרבה פחות מתערבים ומתעניינים בשיחות ובעמידה על המקח, ובמקום זאת הם אוהבים מאד סיפורי אגדות על קוסמים וגיבורים."

"נהוג לומר שאנשים מארצות אחרות אינם מכובדים ואין להם מעלות, אבל אני ראיתי בעצמי. הכופר בקושי מעריך את המלה שלו עצמו, ולמרות שראיתי את המקדשים המדהימים של האלים הרבים ורבי העוצמה שלהם, בקושי ראיתי מתפללים שם בפנים. מעולם לא ראיתי אצלם את הצניעות או המסירות היום־יומית שיש למאמין האמיתי הפשוט ביותר."

האדמה: "יבשה, אבל האנשים חיים טוב. במישור החוף אפשר לגדל ירקות ופירות רבים, ומרחבי עמק אוסט־אורט מפיקים יבול מצוין של דגנים. הואדיות ונאות המדבר מספקים מרעה לעדרי הנוודים וירקות ללוות את אספקות הבשר והגבינות של הרועים הנוודים."

"הייתי צפונית ודרומית לאורך החוף ומעבר להרים בדרוקין, ספקולרום, תיאטיס, דנגר ובשום מקום לא ראיתי אומה יותר שמחה ובעלת אוכל איכותי כשלנו."

ילארום: "בהחלט קטנה יותר מתיאטיס ומספקולרום אבל לא פחות יפה, ומתורבתת יותר בכל מיני דרכים. שוקי ילארום הם פי שניים בגודלם משל תיאטיס וילארום, והמיומנויות של בעלי מלאכה בילארום, אין שני להם."

"יש אנשים עניים בילארום אולם הם אינם נואשים ועניים מרודים כמו מקביליהם בשכונות המצוקה בערים שבמדינות העולם האחרות. האוניברסיטה הנצחית היא אחת הטובות בעולם ומלומדים נראים מרצים ומתדיינים בכיכרות ובגנים בכל העיר. ארמון הסולטן ואזור משרדי הממשלה מקסימים בצבעיהם, המוזאיקות, מזרקות וגנים וחצר כס המלוכה הענקית עם התקרה המקושתת שלה."

ערים אחרות: "פרסה היא עיר נוחה לחניית שיירות, אבל לא שוק רווחי ביותר; המקיסטנים מעדיפים את סוסי־הפוני שלהם על הסייחים המדהימים שלנו, ואת שמורות שער־הפוני שלהם יותר מאשר את בדי הכתנה והמשי שלנו. צ'סיפון היא מקום מגעיל אבל יש שם הרבה כסף מפרויקטים של מכרות באזור. סינסה־מנו־נו היא העיר הנחמדה ביותר בניטייה, לא שהיא מיוחדת כל כך, אבל יש בה שוק טוב כשהנוודים חונים שם בקיץ. סורא־מן־ראא היא חרפה. הסולטן צריך לקחת כמה דיביזיות ולטהר את המקום אחת ולתמיד. אני לא אעסוק שם במסחר בשום אופן. תמרוניקס נמצאת במקום עם מזג אויר נהדר, הרבה טובים וסוחרים ממולחים. זה תמיד אתגר ותמיד רווחי. הבאשן עיר נקיה מספיק אך לא רווחית כשוק חוץ מלקפה, כלי־נשק וסוסים טובים.

איך להתעשר ולהתפרסם: "לקנות קפה, תבלינים, טקסטיל וכלי בית יקרים בדרוקין, בקרמאיקוס או תיאטיס. למכור ביוקר בתמרוניקס או אפילו לשלות בדרכי השיירות ולמכור במחיר כפול בשווקים באזורי הספר. לקנות את הסוסים הטובים ביותר מהנוודים, את השטיחים והקרמיקה מבעלי מלאכה באזור הספר ונשק, זכוכית, תכשיטים מבעלי מלאכה עירוניים ולייצא. אח"כ להשקיע את הכסף במכרות או בחברת יבוא/יצוא."

"צריך להתוודע לאנשים הנכונים, לקבל רשיון לבאר, מינוי לאחוזה חדשה מאמיר ולבנות חלקת אדמה נוחה. לתמוך במסעות למדבר מפני שבסופו של דבר מישהו ימצא אוצר או ענתיקה ותבוא על שכרך הכספי."

טיפים חמים: "כדי לרכוש את הערבון שלך, רחרח באזור משרד הפרובינציות. אלה יודעים הכל על אוצרות תבויות במדבר ורוצים למשוך אנשים שיביאו אותם. ה"פרובינציות" יקשרו אותך עם הרפתקנים קשוחים ומוכנים ויהיה להם מידע לגבי תמיכה כספית ומשקיעים."

"מתכות במכרות ואבנים יקרות הם העושר העתידי. ככל שהרמות הצפוניות והדרומיות ינוקו מברברים וממפלצות, הם יהיו מקורות המינרליים העשירים בעולם."

יצירת דמויות ילאריות

השתמש ברשימות הבאות לעצב דמויות בעלות גוון ילארי. תוכן הרשימות הוא הצעתי, אינו מחייב. אפשר לאלתר בחופשיות ברוח הכתוב, ולהסתמך על ידע ספרותי דמיוני או אמיתי מתרבויות המזרח התיכון.

1. בחר שם ואות השתייכות.

הפרט החשוב ביותר לגבי דמות הוא שמה. מה שיודעת הדמות - תמיד זה לפחות שם והיא מצפה מאחרים שיזכרו את שמה ושיקראו לה בו בנימוס. השם כולל גם את שם האב סולימן אל־קלים או אוסרבי אבן־סלים ("אבן" או "אל" מתייחס לצאצא או בן של...). במקום בו מחויבויות משפחתיות הן קודש, שם אביך הוא פרט חשוב.

מיד לאחר השם, החשוב ביותר לילארי הוא מקום מגוריו ורקעו התרבותי. אם הוא נווד, הוא נע ונד ואינו מזוהה עם מקום מסוים, אזי שבטו הוא אות ההשתייכות העיקרי שלו. אם הוא מיושב, האזור, הכפר או העיר הם השם החשוב. כשילארי מציג את עצמו הוא מוסיף את אות ההשתייכות שלו מיד אחרי השם. לדוגמא טהיר אל־אנואר מהקהטן או ג'פר אבן מחמת מחדג'זי. אם אתה פוגש מישהו במקום מגוריו הוא משמיט את אות ההשתייכות בהצגתו את עצמו. מניחים שהוא יליד המקום אם אינו מציין אחרת.

2. בחר רקע תרבותי ונטייה

הרקע הנפוץ ביותר הוא אלסיאני או מקיסטני ויש גם תיאטי, אלפאטי, ניטיי ותרבויות אחרות מעולם המו"ד. כמעט כל הילארים חוץ מבודדים הם מאמיני אל־קלים והאמת הנצחית ונטייתם היא לצדק.

המיעוטים היחידים הם אם כך המסדרים הדתיים של זרים והדת הניטיית המגית הנוטית לרשע ואינה במסגרת החוק. מיעוט אחר אין לו שום התחייבות רוחנית ורובם רק למען נוחות חברתית עושים כאילו שהם מאמינים אמיתיים. אלה יכולים להיות מכל מיני מסדרים דתיים.

אם אתה מחפש דמות שעושה בלאגן, חוסר שפיות הדעת היא סיבה טובה. דמות נייטרלית היא בדרך־כלל מאמין שאינו מסור או כופר המעמיד פני מאמין.

כשדמות מציגה עצמה היא אינה מזכירה לרוב שהיא מאמינה אמיתית. באמירויות זהו נתון מובן מאליו. אם הדמות נמצאת בין זרים היא יכולה להכריז בגאווה שהיא שייכת לאמונה.

3. בחר מראה פיזי וכינוי.

דרך מוצלחת לייחד דב"ש היא לתת לו תכונה חיצונית או פעולה מיוחדת. כמו כן כינוי עוזר אף הוא ליצור דב"ש מיוחד שלא ימחה מהזיכרון. רשימות המראה הפיזי והכינויים אינן מושלמות כמובן. השתמש בהם כבדוגמאות והרכב חדשים משלך.

רשימת שמות ילאריים

(* מציין שמות נשים)

אבו, אוראבי, אחמד, אחמיד, איברהים, אידריס, איכה*, אישמעאל, אלאדין, אמין, אמינה*, אנוואר, באבא, בברק, בוזורג, בכיר, בסמה*, ג'וזיף, ג'ולאנה*, ג'מאל, ג'מילה*, ג'פר, דאוד, דוניה*, וליד, זומורוד*, זיה, חאדר, חאסן, חביב, חוסאין, חוסיין, חוסני, חליד, חפז, חרון, טהיר, טריק, יאסר, יאסימינה*, יאסר, ליליה*, מזרע*, מוחמד, מוג'יבור, מוסה, מוסטפה, מועמר, מוקטר, מחמוד, מחמת, מנסור, מרוף, מרים*, נאסר, נאצר, נג'יב, נדיר, נורי, ניצם, ניצר, נסיר, נעמי*, סאדם, סולימן, סינבד, סלים, סעיד, עבדללה, עבדול, עבדוללה, עומאר, עומר, עזיז, עזיזי*, עלי, עליא*, עמאן, עמאר, פראה*, פואד, פטימה*, פייצל, פרוק, פריד, קרים, רדיג'ה*, ראמן, רבי, רזה, רחולה, רשיד, שוקרי, שחרזד, שריף.

רשימת אות התיחסות

רשימת שבטי ילארום

אבידה, אוביי, אר־ג'מן, אווזים, אווליק, אוומיר, אוטייבא, איפר, אמליסה, אמרת, אנזה, אסיר, בר קום, בטהירא, בית אמני, בית קת'יר, בל־אוביד, בני חג'יר, בני יאס, בני סאחר, בני עטיה, בני קאב, גהמיד, ג'והינא, ג'נבה, גני חליד, דאח'ם, דורו, דווסיר, דחפיר, דיין, הואיט, הוטים, הרב, והיבא, וואילא, זחרן, חודיל, חומום, חרסיס, ים, יפי, מונטפיק, מורא, מחרא, מנהיל, מנסיר, נואיים, סולבא, סיר, קהטן, קרא, ראשיד, רואלא, רשאידא, שוחול, שחרן, שיחו, שמר, שררת.

רשימת אזורי ילארום

(* הכוונה לפרובינציה אדמיניסטרטיבית תחת משרד הפרובינציות)

עמק אוסט־אורט, המקומות המתים (אזורים נדחים בניטייה), רמות צפוניות*, חוף צפוני (מישור החוף הניטיי), חוף אמצעי (מישור החוף ההבאשני), נוה מדבר הבאשן, מכתש המלח הגדול (אגם מלח נידח)*, מכתש אלסיאני גדול (הרובע הריק - רוב אל־קאלי)*, נוה מדבר ילארום, עמק המות (מכתש מלח מערבה לילארום)*, רמות דרום מערב*, רמות דרום מזרח*, פיידמונט (רמות ניקוסטניות), חוף דרומי (מישור החוף הניקוסטני).

למיפוי גאוגרפי נוסף משתתפים יכולים לפנות לעיר הקרובה, או לכבישים ונתיבי שיירות קרובים.

רשימת ערים ועיירות בילארום

(סוגריים מרובעים מציינים - עיר הבירה של האמירות)

אמירות אלסיה: [ילארום], קוזנץ, דראאן, סולבה, תל אל־כביר, חדג'זי.

אמירות מקיסטן: [פרסה], וורקא, אנרם, ארוק.

אמירות ניטייה: [סורה־מן־ראא], סינזה־מן־נו.

אמירות הבאשן: [הבאשן], פביה, ג'בור.

אמירות ניקוסטניה: [תמרוניקס], קוביס.

אמירות דיט'סטניה: [צ'סיפון].

הערים הבאות יכולות להיות מפוזרות במפות טופוגרפיות מפורטות: ג'אוף, טאימור, טאימה, וואג', מוסקט, דובאי, אבו דובאי, דוהא, סלוואו, ג'ובאיל, קאיסומא, נאיריא, אוסראיכא, חופוץ, אודאיליה, חרד, מישאב, ראוס אל קפקי, ראס תנורא, אבו חאדריה, זילפי, גת, רו יוואידה, שקרא, דיריה, דילם, חילה, לילה, חריק, סלמיה, ארטוויה, טורייט, חזיתה, חאיל, אוניזה, דוודימי, קסמין, בישא, בלג'ורשי, קחמיס, מושייט, אבא, דיכס, קיאת, אוזן, לית', אפיף, אולה, אום, לאג', דובה, ראס אל ראבאש, חאקל.

רקע תרבותי

אלסיאני, מקיסטני, ניטיי, תיאטי, אלפאטי, לאומים וגזעים אחרים ממו"ד.

מסדר רוחני

אמת ניצחית (צדק), עובדי האש המגים (רשע, תוהו ולא־חוקי), חסר מסדר רוחני, דת זרה.

חיצוניות (מראה או פעולה)

תכונה יחודית

גיבן, עור חלק, שזוף, עור לילך, זנב סוס (בשער - מקיסטני), מגפי לטאה, עיניים כחולות (נדיר אצל אלסיאני), נותם, שחור (כהה - ניטיי), פני ירח (יפה, פנים עגולות ובהירות), מחוטט בפנים, טבעות על כל האצבעות, סרט ראש רקום, רזה, סנטר כפול, שפתים עבות, אף נשרי, אף רחב, שינים גדולות, אזנים גדולות, מקריח, זקן מלא (נוודים - אנשי העיר מתגלחים), צלקת בפנים, גבות אציליות (כהות, גבוהות), צלקת מחרב, קול (חזק, חלש, מבטא, גבוה, נמוך), גוף (שמן, רזה, כחוש, שרירי, ידים ארוכות, גבוה, נמוך).

מחוות, ביטויים או התענינויות מיוחדות

שיעול (ראות של נוודים - מסופות החול), שריקה מזויפת, שפשוף האף - תמיד, משחק עם הזקן, לעיסת השפה, לא מסתכל בעינים, פונה לאחרים בלי בושה, חוצפה (נדיר אצל הילארים, סימן לכח), שותה הרבה מדי קפה, מדבר כל הזמן, מטורף על מירוצי סוסים, מומחה לשטיחים (העסק המשפחתי).

כינויים

(הכי טוב אם מבוסס על תכונה יחודית, מחווה, בטוי או התענינות. אפשר שיתיחס למקרה מסוים שקרה או למשהו אחר שפרסם אותו).

השוחט (מעריץ קשיחות צבאית או ידוע כאכזר), יד שחורה (רשע), המשורר (אירוני - גרוע וחושב את עצמו), זמיר המדבר (שר יפה), חצוי־לב (פחדן בקרב), מסור, מספר הסיפורים, המטייל (מלומד), המוזר (מכשף שקט), צפוני (ניטיי כהה), עכבר החורף (קשות), נאד מים (תמיד צמא), הנדיב, המתנקם, מבקש הצדק, המדוכא (פסימי תמיד).

כדי להמציא כינויים אחרים, חישבו על מעלות אישיות וחברתיות אחרות. מישהו שיש לו אובססיה למשהו מסוים יכול להקרא על שם תכונה או מעלה זו - "רודף הצדק" לדוגמא. או חישבו על תעסוקתה של הדמות - "נוסע השיירות", "איש החרב" או "אשף הקסמים".

נוהלים

בדיקת דרוג הרכיבה

גלגל את דרוג הרכיבה של הדמות ב־6ק3 שצריך כדי להצליח בפעולה. דרוג רכיבה של דמות היא זריזותה ולפיה באים הבונוסים והעונשים הבאים:

בונוסים ועונשים (מצטבר)

גמד: 4-
זוטון: 2-
דרגות 1־4: 1-
דרגות 10+: 1+
אימון כפרש צבאי: 1+

לפי ביוגרפיה של דמויות או החלטתו של שה"מ. לרוב ארצות המשחק של מו"ד יש יחידות פרשים גדולות. הנה כי ללוחם או לאלף יש 50% סכוי של נסיון פרשות קודם ושלכהנים יש 5% סכוי כזה, ושלקוסמים או גנבים 1% סכוי.

"נולדו על אוכף": 2+

מקיסטני, אלסיאני, אטנגרי או נוודים מרקע אחר ע"פ שיקול דעתו של שה"מ.

משחק: בדיקת רכיבה היא במקום כאשר דמויות מבצעות פעולות על גב סוס כששליטה גרועה בסוס עשויה להפריע להצלחה. לדוגמא:

* בשעת תגרת אגרופים.
* בשעת יריה.
* בשעת הטלת לחש.
* כשהרוכב במהירות שיא (עונשים לאדמה גרועה ורוכב מפוחד, כשצריך).
* בהוצאה לפועל של משימה מסובכת (חבטת כדור באלת פולו, הרמת חפץ ברכיבה במהירות מלאה לידו, מסירת מקל לאחר).

אם הדמות נכשלת בבדיקת הרכיבה הוא נכשל בפעולתו. בקרב המשמעות הוא קליע שפיספס או מכה לא טובה, או שלחש נהרס. בנוסף, אם הסוס בתנועה, אולי הפרש נפל; גלגל 6ק3 לשווה או לפחות מהזריזות (אין עונשים ובונוסים) כדי להשאר רכוב.

בתחרויות ומשחקים, דמויות מגלגלות דרוגי רכיבה מנוגדים לקבוע מי זוכה בפעולה תחרותית. הדמות בעלת הגלגול 6ק3 גבוה ביותר (עם או בלי עונשים), שעדיין עוברת את בדיקת הרכיבה, מנצחת.

לדוגמא: נדיר הנווד, לוחם בדרגה חמישית של שבט האיפר עם זריזות של 14 משחק פולו עם מוכתר חאן, ראש שבט האמרת (לוחם בדרגה 12 עם זריזות של 17 ואימון פרשות. כל אחד תופס תאוצה ומכה בכדור.

נדיר "נולד באוכף" ל־2+ בונוס ודרגת רכיבה 16. מוכתב גם "נולד ברכיבה" ויש לו בונוסים של 1+ לאימון צבאי ו־1+ ליותר מדרגה עשירית, כלומר דרוג רכיבה 21.

נדיר מגלגל 12. הוא צריך 16 או פחות להצליח בבדיקת הרכיבה כך שהוא עובר. מוכתר מגלגל 7. הוא צריך 21 או פחות לבדיקת הרכיבה שלו כך שגם הוא עובר.

לשניהם בדיקות רכיבה טובות כך ששניהם נשארים על הסוסים. אבל נדיר מכה בכדור בגלל שמס' הנקודות שגלגל גבוה משל מוכתר.

אם רק אחד היה מצליח, האחר היה צריך לבדוק שהוא לא נפל מגב סוסו. אם שניהם הצליחו לגלגל אותו מס' נקודות, הרוכב עם הדרוג הגבוה אמור להצליח. אם הדרוגים והתוצאות בקוביה היו זהים, משהו דרמטי היה צריך לקרות; אולי הכדור עף ישר באויר או ששתי האלות מתנגשות, או שהרוכבים מסתבכים אחד בשני בשעה שהכדור נופל על האוכפים.

מפני ששליטה בסוסים היא חלק חשוב מתרבות האמירויות, כל ד"ש צריך לחשב ולזכור את דרוג הרכיבה שלו על דף הדמות, ושה"מ צריך לרשום את דרוג הרכיבה הזה בין הנתונים של דב"שים חשובים.

קצבי מסע

השתמש בקצבי התנועה הרגילים עם תיקונים לסוג השטח מהיתקלויות רגילות.

אבל, מהירויות רגילות אינן מתאימות למדבר או למסע שיירה מפני שאינן כוללות האכלת בהמות (איסוף מזון ועיכובים דומים) או הליכתן האיטית במזג אויר חם.

השתמש בקוי ההנחיה הבאים למסע לאורך נתיבי השיירות:

1. עם סוסי הרכיבה מעולים, קבוצה קטנה, ולא עמוסה בציוד יכולה לנוע 50 ק"מ ליום.

2. עם סוסי רכיבה, ציוד בינוני, יחידת פרשים תרכב 26 ק"מ ליום.

3. עם בהמות שאינן סוסי רכיבה (סוסי קרב, פרדות, גמלים, עגלות שורים) או ברגל בשיירה טיפוסית, יחידת שריון או הרפתקנים שיש להם המון ציוד יתקדמו כ־20 ק"מ ליום.

צעידות מאולצות יכולות, תחת שיקול דעתו של שה"מ, להתקיים. איסוף מזון וציד ליד נתיבי השיירות והדרכים אינם אפשריים.

כשאין דרך או שביל שיירות הורד את המהירויות ב־1/4 כשנמצאים בדרכים קשות במיוחד, במדבר, במקומות נדחים, אדמות הרריות, הורד ב־1/2 חוץ מאשר עם גמלים - שוב, רק ב־1/4 הורדת מהירות.

עיפות מהחום ומחסור במים

נושא זה מסובך מדי לטיפול מציאותי, שקל להשתמש בו במשחק - אבל הנוהלים הבאים מספיקים בהחלט.

לכל שעה שדמות עוברת בחום היום, ללא כמות מספיקה של מים, או בלבשה שריון מתכת, מאבדת הדמות זמנית נקודת כושר אחת. אם הדמות גם משוריינת וגם חסרת מים - מאבדת הדמות שתי נקודות.

לאחר הורדת הנקודות, מגלגל השחקן 6ק3. אם התוצאה גדולה מהכושר הנוכחי, הדמות מתמוטטת ואינה יכולה לחזור לחיים עד שהיא מתעוררת לאחר 1־4 תורים.

לאחר ההתעוררות יכולה הדמות לשוב וללכת אבל תמשיך לאבד נקודות כושר והשחקן חייב לגלגל 6ק3 נגד הכושר העכשוי של דמותו כל שעה. כאשר כושרה של הדמות מגיע ל־0, היא אינה מתעוררת ותמות תוך 4ק1 שעות.

כשיורד כושרה של דמות והדמות מנסה לבצע פעילות מסוימת (לדוגמא, אם בקרב, בעת לחש או שימוש במיומנות גניבה) על השחקן לגלגל 6ק3 כנגד כושרו או שהפעילות תכשל. זה משקף את ההפרעה והירידה ביכולת ההתרכזות מהחם או מהצמא.

כלל אפשרי לקרב בשמש לוהטת: דמות נלחמת בצורה רגילה, מספר סיבובים השווה לדוג שריונה (כלומר שריון מעור - 7 סיבובים; לוחות ועם מגן - 2 סיבובים). אח"כ היא מאבדת נקודת כושר כל סיבוב, באופן זמני, ועושה בדיקת כושר כדי להמנע מהתמוטטות, כפי שהוזכרה קודם. *זה מוסיף דרמטיות ללוחמה במדבר, אבל מקשה קצת על שימוש רגיל, וגורם לשריון כבד להיות למעמסה. יש לשמור אותו לקרבות קטנים או דו־קרב כשהשמש "פתאם" נעשית חמה מאד. זכרו, אתם שולטים במזג האויר ובתזמון של רוב מפגשי הקרב. מזג אויר יכול להיות קריר או שהאויב יתקיף בבוקר המוקדם, או בערב, כפי רצונכם.*

משחק: אלא אם הדמויות הן טפשות או בורות, ניתן להניח שיש להן הגיון מספיק לקחת עימן למדבר מספיק מים וכשהן מתעקשות על לבישת השריון בעת המסע, הדגם את תהליך אבדן הכושר כחויה מנהה, שתגרום להן להבין.

זה לא יהיה יפה לארגן פשיטת שודדים בדיוק בהתנסותם הראשונה של הד"שים במכת חום. הדגם מקרה כזה במצב פחות מאיים, וקוה שילמדו את הלקח.

כעת אתה יכול לשמור נוהל זה למצב חרום, כשהם תעו בדרך, או כשהרעים זנחו אותם במדבר ללא מים ואוכל.

פרסים של נקודות נסיון שניתנות על משחק תפקידי כבוד

בפרק על המבנה החברתי הומלץ שינתנו נקודות נסיון כגמול לד"שים שיכבדו את מחויבויותיהם האישיות והחברתיות. כאן נביא שתי הצעות לפרסים אלה:

אתגרי כבוד: כשאתה מתכנן הרפתקה, הוסף מפגשים ובעיות הקוראים תגר או מפקפקים בכבודו של הד"ש. חשוב על "אתגר הכבוד" כאילו היה מפלצת שאתה עומד להפגיש עם הדמויות.

כשאתה מתכנן את אתגר הכבוד, רשום לפניך את תאור המצב ואת הדילמה האישית או החברתית שהוא מייצג. אח"כ הבא בחשבון את ההתנהגות המשוערת של הד"ש וכמה נק"נ אמור הד"ש לקבל אם יפתור או לא יפתור את הבעיה.

לדוגמא, ד"ש רואה גיבן מוזנח שרוע על סף ביתו. הגיבן מתחנן לנדבה. אם הד"ש נותן לו כסף יקבל הד"ש נקודת נסיון אחת על כל פ"ז. אם יכניס אותו לביתו, יחלק עימו את מזונו, יציע לו מקום לינה ויאזין לסיפורו, הוא יזכה ב־50 נק"נ ורמז חם לגבי אוצר קסמי דרך הסיפור.

אם יאלתר הד"ש נאום בפני הקהל במקום על נזקי ורשעות הקבצנות, ובאותה השעה יכה את הגיבן, גלגל 2ק6, הוסף לדמות בונוס על כריזמה והחשב את טיב הנאום כמקור בונוסים נוספים. אם התוצאה 9 או יותר, יריע הקהל לד"ש - הסיפור יהפוך לרכילות מקומית, והד"ש יקבל 100 נק"נ. אם התוצאה 8 או פחות, הקהל יזדהה עם עליבות הגיבן ויתקיף את הד"ש שיפסיד 200 נק"נ.

התגובה האחרונה אינה קשורה לצדקה. שחקנים בד"כ יראו דברים באופן שונה ממך; אל תתפלא אם הם מסתכלים על הדילמה המוסרית מזוית ראיה שונה משלך.

בחלקך נקודות נסיון עבור תגובות, הבא בחשבון שכל אתגר כבוד הדורש פרס נק"נ - עליו להיות לא יותר מ־1/100 ההבדל בין הנק"נ לדרגה הנוכחית של הד"ש, והנק"נ הנדרשים לדרגה הבאה שלו. בנוסף לכך הבא בחשבון שבאתגר כבוד שנגמל על ידי נק"נ, הפרס לא צריך להיות יותר מפרסי נק"נ הניתנים בצורה הרגילה על הבסת מפלצות והמתאימים לדרגת הדמות.

לדוגמאות אחרות של אתגרי כבוד, ראה *דב"שים, מפגשים, הרפתקאות והעיירת קירקוק.*

נקודות כבוד: שיטה פשוטה יותר של נתינת פרס כבוד של נקודות נק"נ היא להמתין לסיום ההרפתקה. אם דמות היתה מכובדת במיוחד, תן לה בונוס 5% של נקודות נסיון. אם מאד לא־מכובדת הורד 5% מנקודות הנסיון שלה.ביים זאת כשיקוף השבחים או ההטפה של השליט על ביצועו של הד"ש, או כמצב ה"שם" (מוניטין) שלו כשסיפור הרפתקאותיו מתגלה לאזני כל.

סיפור אגדות

מלאכת סיפור האגדות פופולרית באמירויות. סיפורים משמשים כבילוי וכלימוד לקח, ומספרים דרמטיים ומוכשרים מכובדים ע"י מארחיהם ומקבלים שבחים ומתנות. סולטנים מינו מספרי אגדות לוזירים בו ברגע ששמעו מפיהם סיפור שקסם להם במיוחד.

הנוהלים הבאים מאפשרים לשה"מ לשפוט סיפור אגדות בהרפתקאות.

דרוג סיפור אגדות: דרוג הכושר הסיפורי של דמות מחושב בעזרת הנוסחה הבאה:

תבונה + חכמה + כריזמה + דרגת דמות = דרוג הכושר הסיפורי

סיפור האגדה: כדי לספר אגדה, דמות מגלגלת 3ק6, מוסיפה את התוצאה לדרוג הכושר הסיפורי ומשווה זאת לטבלת סיפור האגדות.

טבלת סיפור אגדות

תוצאה	*איכות סיפור*	*תגובת קהל*
100	יצירת־מופת	חויה בלתי נשכחת. המספר נחשב לקדוש (תגובה4+); מתייחסים אליו כאל קרוב משפחה ומרעיפים עליו מחמאות ומתנה מיוחדת במינה
90	מדהים	הקהל מתרשם עמוקות; המספר נחשב כאיש חכם (תגובה 3+). מוצעת לו ידידות ומחוה גדולה מאד.
80	מענג	קהל נלהב; רוכש כבוד רב (תגובה 2+) ארוח נדיב ומתנה גדולה.
70	מעניין	קהל קשוב ורגיל; רוכש כבוד (תגובה 1+) ומתנה קטנה.
60	מעייף	קהל משועמם אך מנומס; ממלא חובות חברתיות; ארוח מורחב.
50 ומטה	מביש	קהל נעלב; ארוח נפסק; מפסיד 1% או מנק"נ נוכחי.

בונוסים ועונשים:

5 +	אם מבוסס על נסיון אמיתי של הד"ש
5 +	אם מלמד לקח המתאים למצב
1+ עד 10+	אם יש קסמים במסגרת הסיפור (הקסמת איש, שירה, לחשים היוצרים אשליות אור, צליל וכו')
-1 עד -10	אם קהל מאד עוין (מספר הוא זר או שהקהל שבה אותו במלחמה וכו')

הרחבת הסיפור:

אם סיפור היה מענין המספר יכול להחליט להרחיב אותו.

גלגל 3ק6. אם התוצאה גדולה מהתבונה הממוצעת של הקהל, הסיפור נעשה "משעמם" מיד והמספר מאבד את מה שהרויח ב"גלגול" הראשון. אם התוצאה פחותה או שווה לתבונתו של הקהל המספר יכול לגלגל שוב 3ק6 לסיפור האגדה המקורי שלו.

זה יעיל כמובן כשהגלגול הראשון היה נמוך או כשחשיבות ההזדמנות והקהל מצדיקים לקיחת סיכונים.

דרוישים (דרואידים של המדבר)

המונח "דרויש" משומש בדרך כלל בצורה שגוייה ע"י זרים, כנאמר בהסבר המטעה על "דרוישים" תחת הכותרת "בני־אדם" עמ' A6 ספר הכללים למתקדם. ה"דרבישים" המופיעים שם הם בודאי לא יותר משבט נודים אלסיאני טיפוסי.

הדרוישים הם נזירים מתבודדים, מאמינים אמיתיים ההולכים בדרך התלמיד בכך שהם חיים חיי בדידות, פרישות ומסירות פיזית, במדבר הנידח של האמירויות. כינויים השני 'דרואידים של המדבר' מצביע על כך שהם חיים במערות, מחסות עלובים או אהלים באזורים מרוחקים. הדרוישים מכולכלים ע"י נוודי המדבר, העוזרים בספקם לנזירים הקדושים מזון וצרכים אחרים.

בצנעה הם שואפים להשיג אחדות מיסטית עם הטבע ע"י התבוננות והרהור בשלוותו המלכותית של המדבר. הם צופים בסבלנות ומשתלבים בין חיות וצמחי המדבר וברמות הגבוהות יותר של משמעת, הם אפילו יוצרים קשר עם הכוחות הבסיסיים של המדבר כמו רוח, חול, אבן, שמש והמים שהשראתם היא בגדר נס.

המסירות הפיזית והמשמעת של תרגילים טקסיים קשים, אלו הן תפילותיהם לאמת הנצחית. אקרובטיקה ואתלטיקה, מסירויות אלה יוצרות אנשים בעלי עמידות גבוהה. הם מדדים יחפים במדבר, בין הדיונות ומעל להרים, זורקים סלעים ומניפים אבנים כבדות, ומסתובבים כסביבונים בחום הצהרים או בקר הליל.

דרוישים נמלטו למדבר הנידח כדי לברוח מהפרעות כמו מגע ומסחר עם אנשים אחרים, והם נמנעים מלהתערב בעסקי אנשים. אורחי המדבר אינם אורחים מוזמנים לטעמם. במידה והם מנומסים, לא מפריעים לא דרשנים ועוזבים מהר, אין הם פוגעים במיוחד.

אבל כממשיכי האמת הנצחית, הדרוישים עדיין מוכרחים להיות כפופים לעקרון טובת שאר האדם. לרוב הם מאד מאופקים ושיפוטיים בבטוי האכפתיות הזאת. הטפשים והשחצנים יעזבו לנפשם במדבר, לא יקבלו עזרה ואילו החכמים והמכובדים אמורים לדעת להסתדר לבד.

הדרוישים הם פציפיסטים בהשקפת עולמם. הם אינם נושאים נשק, אינם מוגנים בשריון ואין הם לומדים מיומנויות לחימה. כמעט ואינם מתערבים במאבקים אלימים, למרות שמצבם הפיזי המעולה בא לעזרם במקרים בהם הם מוכרחים להלחם. לחשיהם מיועדים בעיקר להקל על הלימודים והצפיה בטבע למרות שחלקם המועט עוזר בהגנה עצמית.

משחק: *הדרואידים של המדבר הם כהנים דב"שים מיוחדים למערכה של ילארום. הם שונים מכהנים רגילים במספר דברים. כושרם נע בין 13 ל־18 (1קz12+6). גלגולי ההצלה שלהם כמו של גמדים. הם בדרך כלל מסרבים להשתמש בכלי נשק או שריון, למרות שאין סיבה שלא ישתמשו בהם אם יבחרו לעשות כן. דרוישים נלחמים כמו גנבים בדרגה שווה. לחשיהם, ערבוב של לחשי כהנים, דרואידים וכשפים מיוחדים שאליהם הסתגלו במהלך חייהם המדבריים.*

לחשים

הלחשים הבאים יכולים להלמד ולהיות שימושיים כמו לחשים אחרים של כהנים. המספר הכולל של לחשים הניתנים להטלה ביום אינו משתנה. לדרוישים אין הגבלה לגבי שימוש בלחשים הופכיים.

לדרויש כותות דומים לשל הכהן. לדוגמא, הם יכולים לגרש אלמת כמו כהן באותה דרגה. שה"מ יכול להתיר את השימוש בלחש 'דיפוי פצעים קלים' במקרים מסוימים.

לחשי דרוישים בעוצמה ראשונה

1. גלוי קסם (כהן; מתחיל 25)
2. גלוי מים (מיוחד; רשומון 2)
3. אש פיה (דרואיד; ש. מומחה 14)
4. איתור (דרואיד; ש. מומחה 14)
5. חזוי מזג־אויר (דרואיד; ש. מומחה 15)

לחשי דרוישים עוצמה שניה

1. מאחז איש (כהן; מתקדם 5)
2. עירפול (דרואיד; ש. מומחה 15; במקום אדים שיוצרים ערפל, ענן חול; כל השאר זהה)
3. הקסמת נחש (כהן; מתקדם 6)
4. שיחת חיות (כהן; מתקדם 6)
5. שבועת אמת (מיוחד; רשומון 2)

לחשי דרוישים בעוצמה שלישית

1. זימון ברק (דרואיד; ש. מומחה 15)
2. גדילת חיה (כהן; מתקדם 6)
3. מאחז חיה (דרואיד; ש. מומחה 15)
4. ידיעת הגורל (מיוחד; רשומון 2)
5. הזזת חול (מיוחד)
   טווח: 10 מטר.
   משך הפעולה: 6 סבובים + 1 סבוב לכל דרגה של המטיל.
   אזור השפעה: מזיז 80 מטר ריבועי של חול לתור.

לחש זה גורם לחול לנוע כמו מים, אולם על פי רצונו של הדרויש. ניתן להשתמש בו כדי לחפור בהריסות, לפתות מעבר, לחשוף עצם, ליצור תעלה או מחסה בדחיפות. אם החול מכוון לאדם או למפלצת אין הוא גורם לנזקים יותר משהיו מים זורמים לאותו כיוון (כמו לעמוד בתוך יובל קטן).

ברגע שמשך הלחש עבר, החול חוזר למקומו ולתנועה הרגילה לפי כח הכובד. אם החול היה רטוב לגמרי קודם (מלחש *יצירת מים* או דומה לו), אז החול שהוזז יכול לשמר את צורתו עד שהוא מתיבש חזרה, דבר הלוקח יום שלם או על פי שיקול דעתו של שה"מ.

לחשי דרוישים בעוצמה רביעית

1. הקסמת חיה (כמו לחש *הקסמת מפלצת* - בלחשי קוסם 13; אבל רק חיות נורמליות או חיות ענק, כולל יונקים, ציפורים, זוחלים, חרקים יכולים להיות מושפעים. חיות נבונות ויצורים דמיוניים - לא)
2. בריאת מים (כהן; מתקדם 7)
3. ביטול רעל (כהן; מתקדם 8)
4. שית צמחים (כהן; מתקדם 8)
5. זימון חיות (דרואיד; ש. אשף 5)

לחשי דרוישים בעוצמה חמישית

1. שאילתה (כהן; מתקדם 8)
2. זימון יסודון (קוסם; מתקדם 14)
3. שליטה ברוחות (דרואיד, ש. מומחה 16; בחולות מדבר. לחש זה יוצר השפעה מקבילה לסופת חול קטנה באזור המושפע. כל היצורים הרגילים בטוות, מתעוורים)
4. מעבר־קיר (קוסם; מתקדם 15)
5. משימה (כהן; מתקדם 8)

לחשי דרוישים בעוצמה שישית

1. קליפה נגד חיות (דרואיד; ש. מומחה 16)
2. מציאת הדרך (כהן; מתקדם 9)
3. שית מפלצות (כהן; מתקדם 9)
4. זימון מזג־אויר (דרואיד; ש. מומחה 16)
5. מלת שיבה (כהן; מתקדם 9)

לחשי דרוישים בעוצמה שביעית

1. מוות זוחל (דרואיד; ש. מומחה 16)
2. רעידת אדמה (כהן; ש. מומחה 13)
3. מילה קדושה (כהן; ש. מומחה 13)
4. השרדות (כהן; ש. אשף 3)
5. שליטה במזג אויר (קוסם; ש. מומחה 21)

דוגמא: סאדם הקשיש, מהמקומות המתים. חייל לשעבר, עין אחת נהרסה ממכת חרב. חושים מחודדים, וקשר לטבע, מדבר עם צפורים וחיות. גר ליד ההריסות המקוללות שנאסרו לכניסה ע"י אל־קלים וממשלת הילארים. תמיד עוצר לחמש עד עשר שניות לחשוב לפני שעונה על שאלה. ביקר אותו פעם שליח מטעם בני־האלמוות שהזהיר אותו מרשע נורא הדר בהריסות, וניבא שמישהו יגיע יום אחד ויביא את הרשע למנוחת עולם. מטה הלחשים המדבריים שלו כולל מספר לחשים כהניים־דרוישיים.

עצות לזרים בדבר הנימוס באמירויות

סוחר ניקוסטני מתדרך את בן דודו התיאטי, שאך הגיע, בערב צאתו בשיירתו הראשונה החוצה את האמירויות.

"כשאנחנו נפגשים עם קונים, קודם כל יציעו לנו קפה - קפה טוב לרוב. עדיין לא מדברים על עסקים - הקפה המשותף הוא האופן הרשמי של הטקס הדתי של שיתוף במים. שבח את הקפה ושתה שלוש ספלים. פחות - יבינו שהקפה אינו טוב. יותר - מעיד על חוסר ריסון עצמי.

"אכול באצבעות יד ימין, אף פעם לא ביד שמאל. אל תציע את יד שמאל לאדם אחר. רחץ את ידך הימינית בתשומת לב רבה לפני ואחרי האוכל. בארוחה אנשים מכל מעמדת החברה יושבים יחדיו, כעדות לשויון ולאחוות אחים; אל תהיה מופתע אם המארח לבבי למשרתיו ולסבליו באותה מידה כפי שהוא נחמד כלפיך."

"בפגישות, אל תמהר ללחוץ קדימה לעסקים; מארחים עובדים קשה למנוע פתאומיות וקיצורים בחיי החברה ובעסקים. אלה שיש להם סמכות מנסים להראות נגישים ונחמדים לכולם, כך שאל תהיה מופתע אם אחרים נמצאים בשעת חילופי דברים חשובים. שיחות יכולות לעלות אחת על השניה באופן מבלבל למדי לעתים."

"רצוי ללבוש לבוש מסורתי, לא אף אחד מהבגדים הזוהרים שהבאת איתך מתיאטיס. השאר בכסוי ראש גם בתוך בתים. אם אינך לבוש כיאות זה חסרון גדול. זה משקף חוסר כבוד למארח והרגלים אישיים המראים חוסר אכפתיות."

"אם אינך יכול לאמר את האמת, אל תדבר בכלל. אל תקשקש אלא אם אתה יודע על מה אתה מדבר; אתה אחראי לשיפוטך אפילו בענינים שוליים כמו מזג אויר וחינוך נכון לילדים."

"אינך יכול ללמוד את לשונם מיד, אבל עליך להראות כבוד והתחשבות וללמוד את הברכות והתגובות הנאותות."

ברכות נפוצות

ברכה	*תגובה*
שלום עליך	ועליך השלום
בוקר טוב	בוקר אור
ערב טוב	ערב אור
מה שלומך?	טוב, הודות לבני־האלמוות
להתראות, בשם בני־האלמות	בזכות דאגתם של האמיתיים (מאמינים)

משחק הנחמה

אנשי האמירויות אוהבים לצטט מהנחמה כשהם רוצים תיזוק לטענות מוסריות או לתאוריות פילוסופיות ואפילו לשיחות נימוסין. ציטוטים מתאימים מראים על אז־יקות, למדנות, חכמה וכושר־שיפוט טובים.

מפני שהנחמה אינה קיימת באמת, קשה לשחקנים ולשה"מ לצטט ממנה כשחקנים וכלא־שחקנים. במקום זאת, מוצגת כאן אסטרטגיה להצגת ציטוטים כאילו שהיו מהנחמה.

צור רשימה של הציטוטים החביבים עליך. בדוק ספרים כמו ציטוטי ברטלט והשתמש באמרות מוכרות מהקריאה והדיבור שלך. התרכז בנושאים כמו טבע, צדק, כבוד, אמונה, אמון, שרות לאנשים, מלחמה ומשפחה. עבור על "החברה באמירויות" ־ חלק בחוברת זו, כמדריך לנושאים המוסריים והדתיים שאל־קלים כנראה דיבר עליהם.

עכשיו עבור על ציטוטים ואמץ אותם לתרבות הילארית. לדוגמא בניגוד ל"לך לנמלה עצל ראה דרכיה וחכם" בחר בחירה מדברית כמו הגמל והמים "לך אל הגמל, צמא, ראה דרכיו וחכם."

שמור את הרשימה וערוך אותה באופן שכל ד"ש או דב"ש יוכלו להכיר ולבחור ציטוטים המתאימים לאופיים.

הרי כמה דוגמאות מהנחמה שנוצרו באופן זה:

"עלינו להיות הנרות הבוערים כדי להאיר את דרכם של אחרים." (מנאומיו של אל־קלים לחיילי האמונה בשדה הקרב).

"לו היתה התחברות יהלום, היו הצרות מכרות יהלומים" (הערה בדבר האסונות המקרבים לבבות).

"אויבי אויבינו אינם בהכרח חברינו" (אימרה דיפלומטית).

"אם כך יקרה לאפריט רב־העוצמה, אזי צרותינו קלים מאד." (מתיאור הקרב נגד האפריט).

"אין כח מלבד כוחם של בני־האלמוות."

"לפני שר החושך של בית הקברות, נדמה שכל השמחה נעלמת והיום הוא הקדמה מעייפת ללילה אפל וחסר המנוחה."

"אל תתלונן על מצב האדם. ההיית מעדיף להיות כלב או קוף? קבל את גורלך והפסק לקטר."

"אל־קלים אמר 'לזר יש לסייע בעת הצורך'."

"העושר איננו עוזר ברגע סיומם של התענוגות הארציים."

"אם היו חוקקים זאת בפינת העין במחט, היה הדבר משמש לקח לאלו שהיו מתחכמים."

מילון

אטבג: האציל הילארי המקביל לדוכס שמחוץ לאמירויות (לרוב מושל מחוז או ראש עיר גדולה).

א'כ: אחרי ההכתרה (של הקיסר הראשון של תיאטיס).

אלסיאני: אזרח אמירות אלסיה; צאצא של נוודי המדבר המקוריים של האמירויות (ראה מפה).

אלפאטי: אזרח של אמפריית אלפאטיה; אזרח ילארי שהוא צאצא של הקולוניאליסטים האלפאטים (ראה מפה).

אמיר: מלך; ראש פוליטי של אמירות.

אמירויות (ילארום): האומה כפי שתושביה קוראים לה.

ביי, בג: ילארי אציל מקביל לרוזן.

דיט'סטני: אזרח האמירות של דיט'סטניה (ראה מפה).

האלה, מסדר: מסדר דתי צבאי של כהני האמת הנצחית.

האמת הנצחית: הדת השלטת באמירויות מבוססת על הטפותיו של אל־קלים (גם האמונה, הדרך).

הבאשני: אזרח אמירות הבאשן או העיר הבאשן (ראה מפה).

הדרך: ראה ה"אמת הנצחית".

החץ, מסדר: מסדר דתי צבאי של האמונה האמיתית, הכולל קשתים רכובים על סוסים.

הכישוף, מסדר: מסדר דתי צבאי של קוסמים של האמת הנצחית.

הרומח, מסדר: מסדר דתי צבאי של החיילים הרגלים הנבחרים של האמת הנצחית.

ורד המדבר, מסדר: מסדר דתי צבאי עילית של האמירויות. חייליו נלקחים מעילית כל המסדרים האחרים.

חזאר: שבטי ילארים מתישבים שאבותיהם היו נוודי מדבר (והם "שוכני בית").

חלום הגן המדברי: חזיונו של אל־קלים. הפרחת השממה באמירויות שתתאפשר בעזרת התפתחות טכנולוגית וקסומה של משאבי מים

חלום הצדק והכבוד: עקרון שבוצע ע"י אל־קלים בו כל אדם צריך לפעול בצדק ובכבוד לחבריו האנשים ולבני האלמות ולקבל יחס שווה מאחרים; גורם מאחד בפוליטיקה הילארית.

יטגן: חרב עקומות להב מחודדת בשני צדדיה.

ילארום: עיר הבירה של אמירות אלאסיה. ילארום בהתכוון לכל האומה היא מושג נפוץ בקרב זרים. גם 'ילארום של המגדלים הנוצצים' (ראה מפה).

ילארי: צורת שם התואר של ילארום; אזרח האמירויות

ים השחר: הים שממזרח לאמירויות.

ל'כ: לפני הכתרתו (של הקיסר הראשון של תיאטיס).

מאמינים אמיתיים: ממשיכי האמת הנצחית, הדת הילארית המבוססת על הטפותיו של אל־קלים כפי שהיא כתובה בנחמה (גם ממשיכי הדרך, מגיני האמונה).

מוחתשיב: מבקר שוקים ומסחר; פקיד ממשלתי זוטר.

מופתי: שריף, ראש המשטרה.

מטיפים, מועצת: גוף יועץ ושולט של הסולטן.

מליק: מלך "קטן"; מקביל לדוכס.

מסדרים דתיים: מסדרים דתיים צבאיים של חיליה הנבחרים של האמת הנצחית.

מקיסטני: אזרח אמירות מקיסטן; נוודים צאצאי מתישבים מאטנגר בצפון מערב האמירויות (ראה מפה).

משרד: מחלקה ממשלתית.

נחמה: הספר הקדוש של האמת הנצחית (מילולית "המילה") שנכתב ע"י אל־קלים ושותפו פריד. מפורש ונלמד ע"י המאמינים.

ניקוסטנים: אזרחי אמירות ניקוסטניה (ראה מפה).

נסיך: מונח כללי המתייחס לכל שליט אציל.

סולטן: ראש דתי ופוליטי של האמירויות. יורשו של אל־קלים על פי בחירת מועצת המטיפים.

סולימן אל־קלים: בורא דת האמת הנצחית; אב האמירויות; גיבור ארכי סימלי ומנהיג הילארים.

עולם המו"ד: מקום בו כל הרשומונים הגאוגרפים נמצאים. נמצא גם ממיסטרה.

פטמה: אשה.

פלח: איכר.

פריד: שותפו ויועצו של אל־קלים.

פשה: מלך (גם אמיר).

קאדי: ראש שבט (גם ראש שבט, קאיד, קאיף).

קהוה: קפה שחור חזק.

קוגלר: פגיון חרמשי.

קליף: הראש הפוליטי של האמירויות; סולטן (מונח דתי, מילולית "מגן האמונה").

קפיה: כסוי ראש עשוי בד בצורה צילינדרית.

ראש שבט: מקביל לברון (ראה גם קאדי).

שוק: שוק, בזאר.

שייך: ראש ראשי השבטים; מקביל לויקונט.

תיאטים: אזרחי האימפריה תיאטיס. אזרחים ילארים שאבותיהם היו תיאטים שהתישבו בקולוניות.

חודשי השנה

מוחרם
ספר
ראבי אל אוול
ראבי אל ת'אני
ג'ומדאל אוול
ג'ומדאל ת'אני
ראג'אב
ראמדאן
שוואל
דהו'ל קאדא
דהו'ל חיג'א

העלמות מס: כשמעורבת בכך שבירת שבועה (דיווחים שקריים של הכנסות או עסקאות), מקדימים חוקי הדת את החוק האזרחי. רק לאחר השיפוט דתי פועלת המערכת האזרחית. זהו פשע מגונה במיוחד באמירויות המזוהה עם סוחרים עשירים, שמנים, רכרוכיים וחסרי כבוד. אין לפשע הצדקה, כיון שהוא פוגע בציבור כולו. (רווח של דינר נחשב מכובד באמירויות; התפסות על רווח לא חוקי של דינר מגונה בכל צורה). פסק דין: הלקאה, קנסות, החרמת רכוש וכליאה.

הרס רכוש פרטי: פסק דין: אם מוצדק (ראה *תקיפה*) שילומים מתאימים לערך הרכוש ההרוס. אם הגורמים להרס אינם מוסריים או אחראיים - קנסות כבדים, פיצויים, הלקאה וכליאה.

חוב: פסק דין: אם זו עבירתו הראשונה של האדם או שהוא מצליח להציג עצמו כקורבן הגורל הוא יטופל ברחמנות, בדרך כלל קבלת עבודה ציבורית כלשהי בה יוכל להרוויח את הכסף להחזיר לנושהו. חוב של אדם לא אחראי, לא מתחשב, בור, או שאין זו פעם ראשונה לגביו גורר כליאה או מכירה לעבדות.

שתית יין או משקאות חריפים: זוהי פגיעה דתית שאל־קלים התיחס אליה בדבריו בחומרה. יש המתעלמים מכך בנימוס (ביחוד במעמדות הבינוניים והגבוהים של ילארים אדוקים). מותר ברבעים זרים של הערים הגדולות. פסק דין: חרם ציבורי.

הימורים: אסור בנחמה. לא כולל תחרויות על פרסום או ערבונות שניתנים ע"י קבוצות גדולות. פסק דין: חרם ציבורי.

מנהגים ילאריס

גלימת כבוד: הזמנת שליט או פטרון עשיר למועצת חכמים או לשמוע אגדות נעימות ומלמדות, יכולה להביא בתמורה גלימת כבוד, גלימות תפורות היטב עם רקמות משי, חוטי זהב וכסף משובצות באבני חן. ערכן של גלימות כאלה נע בין 1000 ל־100,000 דינרים לפי עושרו של השליט וערך השרות הניתן. הגלימות נלבשות רק בארועים חגיגיים והן הצגה קונקרטית של יחסו של השליט שלך אליך ואל שרותיך.

משחקים ותחרויות: משחקים ותחרויות נפוצים בין הילארים ומבטאים את התחרותיות הקשה ואת הגאוה האישית במיומנויות שצברו, המוצאים את בטויים התחברתי בדרך זו. אתגרים ברות טובה בין שבטי נוודים מתחרים אך חברותיים נעשים בדרך כלל בצורת תחרויות רכיבה ומלחמות "כאילו". משחקים כאלה הם דבר מקובל במאהלים קיציים ובכינוסים שבטיים.

הילארים יושבי־הקבע אוהבים אף הם את המשחקים והתחרויות. פסטיבלים גדולים, כמו חגיגות אל־קלים למשל, מכילים תחרויות בין מנצחים מקומיים ואזוריים ואת מקצי הבחינה למסדרים הצבאיים ואלה מאורעות שכולם רוצים לראות.

משחקים מנוצלים גם ככלי דיפלומטי לפתרון מאבקים אישיים או פוליטיים בין מאמינים אמיתיים. אל־קלים אוסר על הילארים להלחם זה בזה. איסור זה בדרך כלל מכובד אלא שבמקום בו הכבוד דורש, קוראי התיגר עשויים להכריז על תחרות שתכריע בענין הכבוד.

עקרונית, תחרויות אלו הם "דו־קרב" בעל־חוקים ומגבלות כדי לעקוף שפיכות־דמים. אנשים בודדים או שבטים שלמים עשויים להלחם עד טיפת דם ראשונה או להאבק בשניים מתוך שלושת המובחרים - מי יפיל ראשון או בהתאם לחוקים אחרים. קבוצות גדולות יותר משתתפות בקרבות "כאילו" שעשויים להיות מסוכנים מאד כדי להחזיר חפצים סמליים חשובים לשבט. לדוגמא לנצח בקרב־כאילו יתכן שתאלץ לחטוף דגל מאוהלו של ראש שבט ולחזור רכוב למאהל שלך איתו. קרבות־כאילו כאלה נערכים בשטחים של עשרות קילומטרים רבועים ולעתים על פני ימים רבים עד שמגיעים להחלטת נצחון.

ארוח: בעסקים, דיפלומטיה או אסיפות חברתיות אורחים מקבלים קפה, תה ושיחות נימוסין באוירה רשמית ושלוה לפני שעוברים לעסקים.

השיתוף בקפה ובתה הוא הרחבת טקס המים, תקנת אמונה למאמינים האמיתיים ומנהג הקודם לכל סוגי הדיבור או הפעילות. המארח טועם ראשון כדי להבטיח שאין חשש מרעל - מנהג ששרד מן התקופות בהן היחסים בין מנהיגים היו פחות נעימים.

בהמשך המארח והאורח מחליפים בחדשות. זהו תפקיד חשוב באזורים נדחים בהם האוכלוסיה דלה והמרחבים גדולים. חדשות יכולות להיות אישיות ("אחותי ילדה בן; היא מוסרת איחולים לאשתך ומקוה שתזכר על ידה") או רחבות ומקיפות יותר ("נאמר כי הגשמים בהרי הדרום היו מוקדמים וחלשים ויש חשש למרעה הסתיו השנה"). אפילו בערים ולאורך דרכי השיירות, במקומות בהם החדשות נגישות יותר, דברנים מנומסים תמיד פותחים את דבריהם בטיפות מידע חדש.

לאחר החדשות מתנהלת שיחת נימוסין קצרה. אפילו בטקס חברתי זה, הילארים תחרותיים מאד, וכל אחד מנסה לעבור את השני בכמות השבחים והמחמאות, ההתנגדויות המנומסות, השירה האלגנטית והדיבור המתחנחן:

"בניך גדלו להיות גבוהים ומכובדים יותר משדמינתי לעצמי אי פעם".

"אבל לא גבוהים ומכובדים כבניך, שיקוף נעלה של אביהם המכובד. כפי שאמר הנביא:

"כשקף הירח את השמש
כך זוהר האב
במעלות צאצאיו."

"אבל אתה אדיב מדי. הנה, קבל נא עוד קפה. מודה אני, רק סחורה קרמאיקית, מתובלנת בהל מהפלחים ובאבקות יירנדיות, אולם למרות זאת, עדיין מכובד..." (וכו' וכו').

צליינים: במסורת, אלה היוצאים למסעות צליינות, הינם בעלי מעמד מיוחד כמטיילים וכאורחים. הם מביאים כבוד לעצמם ולשותפיהם באדיקותם, וכבוד למארחים על ידי ההזדמנות שניתנת להם להוכיח את נדיבותם ואת ארוחתם.

למעשה, מנהג ישן זה התחמיץ עם השנים. רבים מתמיד יוצאים למסעות אלה, והיום צליינים ידועים יותר בחוסר אחריותם ובקלות דעתם מאשר ביראתם ובאמונתם. ובכל זאת שרותי אוכל לצליינים אלה עושים כסף רב ואזרחים פרטיים מציעים להם ברצון מזון ולינה ומספקים להם מים מבארות ציבוריות.

למרות התנוונות מסורות אלה של צליינות, עדיין מסעיר הדבר כשילארי מגיע לאזורי ספר ולדרכי השיירות, ומביא עימו מבקרים מעניינים, שיחות וחדשות לפונדקים ולבתי משפחות.

סעודת קבלת הפנים: חברים, קרובים או מכרים אחרים שהיו במסע מרוחק מתקבלים בשובם בסעודה ענקית. לאחר הסעודה, נואמים המארחים דברי ברכה וכבוד לשבים הביתה והאורח החוזר מספר (כך מצפים ממנו) את הקורות אותו בדרכו. מאוחר יותר, מתנות קבלת פנים מוחלפות בין הצדדים והאורח מחלק מזכרות מטיולו בעוד המארחים מציעים מתנות שיביעו את חיבתם לחוזר. *זהו מצב מצוין לסיום הרפתקאה, בעוד חברים דב"שים או אדונים נשאים נאומים על כמה הד"שים חסרו להם והד"שים מסכמים את פרטי הרפתקאתם. אם הסעודה נערכה ע"י פטרון של הד"ש, מתנות יתנו גם בעבור שרותו של הד"ש כתודה והערכה.*

העיירה קירקוק



"ארבעת הדברים שנתקלים בהם מיד עם ההגעה לקירקוק הם אבק, חום, קבצנים וקברים..." - מטייל ממורמר.

"נוף יפהפה וגנים ... בית סאדאם, עם הפנלים החרוטים היפיפיים שלו, ארמון מיניאטורי... מגדל השמירה העתיק שמיסתורין ואגדה אופפים אותו מאפשר נוף מדהים של האזור הכפרי המחוספס." - אורח אציל של קאדי ראמן אל־סאדאם.

"השוק הטוב והגדול ביותר שאין כמותו מרחק קילומטרים רבים..." - אשת ראש שבט נוודים.

"מקום מצוין למצוא חדשות, ציוד ואוכפים, ואנשים המכירים את המדבר כאת כף ידם" - הרפתקן ותיק.

מפת השחקנים של קירקוק מצוירת על המפה הצבעונית הגדולה של ילארום.

במשך מאות בשנים היתה קירקוק מקור מים חשוב בנתיב שיירות ראשי. הנקיק הקדוש, באר הנביא, היתה מקום קדוש הרבה לפני שאל־קלים ביקר בה וברך את מימיה לאחר כיבוש הביצורים התיאטים שהוקמו כאן בתחילת המאה התשיעית. בתחילת המאה העשירית הבאר (לפי האגדה) קוללה; עתה המים אינם טובים לשתיה לבני אדם בלי טקסי טיהור של מנהיגי התפילה של העיירה.

הדרכים ממערב וממזרח מאובקות וסואנות (יחסית) בעונה היבשה, ובוציות וקשות למעבר בחורף הקצר ובגשמי האביב. חומה תיאטית עתיקה סובבת את העיירה והריסות מבצר תיאטי נמצאים בחומה הצפונית.

בזמן החניה הקיצית, מספר שבטי נוודים חונים מחוץ לחומות העיירה. חניה שבטית היא זמן לסעודות, חברתיות ותחרויות בין הנוודים, והזדמנות למכור חלקים מהעדר ולקנות בתמורה ציוד חיוני לשנה הארוכה הבאה.

השוק, המתבן והסככה החקלאית נמצאים צפונה מהדרך הראשית המובילה מזרחה. במשך היום איכרים, פועלים ועקרות בית מהעיירה עם ילדיהם הקטנים עובדים ומרכלים תחת סככה זו. בימי שוק הדוכנים מלאים במוצרים ובגדים צבעוניים, האויר מתוק מריח לחם טרי ובשר צלוי, ואזני המאזין מתמלאות בבליל הקולות האינסופי של מוכרים, קונים, ילדים צורחים ובקר ועיזים.

המבצר ההרוס והמלון לאורחים נמצאים בפינה הצפון מערבית של החומה. ילדים משחקים בין שברי המבצר העתיק. בבקרים ובערב מלון האורחים הומה שיירות של באים ושל עוזבים, הפורקים ומעמיסים סחורה, רוכלים מקשקשים ופרדות נוערות.

דרומה לכביש הראשי פרושה העיירה עצמה. שתי דרכים מובילות דרומה מהכביש הראשי אל העיר, אחת לדרום מערב ולמעלה למגורים שבראש ההר והשניה אל מעבר למגדל השמירה ולבית הקאדי שבנקודה הגבוהה של ההר, לשער הדרומי שם יוצאת הדרך ומובילה להרי הדרום.

במקום בו נוצר המזלג לרגלי ההר, שוכנת הניקבה הקדושה והגן והקברים העתיקים. הניקבה והקברים הם למרגלות צוק קטן שמתחת להר. פרחים בהירים פורחים בגן כל השנה, והמים הצלולים בוהקים בשמש.

באזור הנמוך בין הכביש להר, נמצאים בתי מגורים אחרים ושלושה בנינים, שתי אכסניות ואורוות והמקדש. האכסניות שתיהן, ואולם השינה של המקדש, בנויים מאבן חדשה וזויתית יותר בעיצובה, בעוד המקדש בנוי בסגנון ישן.

רוב הבנינים מוקפים בבנינים קטנים יותר או בסככות לבהמות ולחיות אחרות, וסביב רוב מקומות המגורים יש גינות קטנות של ירקות, ועיזים רועות. שאר העיירה, חוץ מגינות הניקבה הקדושה, היא לכלוך, חצץ ואבק.

בשעות הבוקר והערב אנשים פעילים ביותר; עם עלות השמש הלוהטת באמצע היום נחה רוב העירה או עובדת בשקט תחת הסככות. בערבים אלה שיש להם כסף מתאספים באכסניות ובפונדקים; חסרי הכסף מתרכזים בבתים או ברחובות לשתף איש את רעהו בחדשות.

קירקוק היא עיירה קטנה מאד בה גרים 400 תושבים קבועים בקושי, אבל בכל זאת משגשגת. מספר מוסדות מספקים מקומות מגורים ושרותים למטיילים, לסוחרים ולאנשי

עסקים. השוק הדו־שבועי של העיירה, שבו מספר בעלי מלאכה, אמנים וסוחרי מזון, הוא שוק עסוק ורווחי, במיוחד בתקופות החניה הקיצית של שבטי הנוודים. האזור מסביב מקבל מספיק גשם ומים מההרים לעסקי חקלאות, וראש העיירה דואג לסיפוק שרותים לטחינת ואגירת תבואה (טחנות קמח, מים), בעד כמות מסויימת של יבול מהישובים הסמוכים. זוהי גם התחנה הראשונה לבאים מהמסעות באזורים הנדחים. הרפתקנים שהצליחו במשימותיהם בד"כ מפזרים את כספם ביד רחבה.

שגשוג כלכלי כזה הוא שפרסם את שמה של קירקוק, וגם משך אליה מקבצי נדבות רבים כל כך. בין מקבצי הנדבות יש גם הרפתקנים שלא הצליחו במשימתם. סיפורים עצובים ורעים רבים מתגלגלים מפיות ניצולים אלה, וחלקם אפילו אמיתיים.

קירקוק גם מפורסמת בשל קבריה. במאות שלפני ההתישבות התיאטית (500 א'כ עד 828 א'כ) שבט של יצורים מפלצתיים התמקם בשטח. למרות שמשרידים ארכיאולוגיים ניתן לדעת שהיתה להם טכנולוגיה צבאית מתקדמת, אין סימנים לבתי קבע. חוקרים מניחים שהם היו נוודים או שחיו מתחת לקרקע.

יצורים אלה קברו את מתיהם בסדרת קברים בצוקים שליד הניקבה. בזמן הכיבוש התיאטי נפתחו הקברים בידי שודדי קברים. עכשיו רק חצץ, עצמות ושרידים עתיקים קיימים לראות עיני המטייל הסקרן. הניקבה עצמה - יתכן שגם היתה מערת קבורה שהתגלתה עם פרוץ מעין קטן, אבל תאוריה זו אינה יכולה להבדק, מפני שאסור לבדוק ולחטט בבאר העתיקה (רחיצה ושתיה במעינות קדושים הן צורות קיצוניות של חילול הקודש).

שימוש בקירקוס בהרפתקאות ומערכות ילאריות

קרא את מפתח המפה שיופיע כדי לקבל רקע על אזורים בעיירה. אח"כ קרא עצות למשחק כדי לדעת כיצד להתאים את העיירה למערך שלך, לצרכיך וכיצד להחיות את העיירה בעת משחק.

אח"כ עבור על רעיונות להרפתקאות. בחר רעיון או יותר שנראים לדמיונך, ועבוד לפי ההצעות שבו כדי לפתח את הרעיונות למסגרת של הרפתקה. חלק מהרעיונות אינם צריכים תוספות. אחרים דורשים הכנה מוקדמת ויצירתיות.

מפתח למפה

1. סככת העיירה היא רכוש ציבורי השייך לקאדי ונחלק ע"י איכרי הקהילה. כאן סובבת אבן ריחיים ענקית ע"י גמלים לטחינת גרגירי שומשום וזיתים לשמן וסוגי תבואה ללחם. המסגרת מעץ, הגג וצידי האוהל משמשים מחסה מפני רוח ושמש, נוח לפועלי הקהילה החקלאיים, ומצוין לאחסון כלים חקלאיים.

2. הממגורות הם צריחי אבן גבוהים בהם מאוחסנים חיטה ומיני דגן אחרים.

3. מקדש החלומות הרבים הוא מקום נהדר לסגת אליו להתבודדות, תפילה ולמעשים דתיים אחרים של האמת הנצחית. שורות של עמודים כפולים אלגנטיים מחזיקים את התקרות המקורות והמקושטות במוזאיקה צבעונית. שטיחים מכסים את הרצפה במקומות בהם המסורים יושבים או כורעים ברך; אין ריהוט נוסף. יש תמיד תושב עיירה אחד או שניים כאן לצורך תפילה או הרהורים ומנהיג תפילה נמצא איתם או לרשותם בזאויה הסמוכה.

3א. הזאוויא היא אולם שינה ואכסניה למנהיגי התפילה של המקדש ולכהנים השייכים למקדש ולאמונה. יש ארבעה חדרים פרטיים למנהיגי התפילה של המקדש וששה חדרים פרטיים לכהנים המבקרים בקומה העליונה, וחדר אוכל, מטבח, חדרים כלליים ומחסנים בקומה התחתונה. לחצר המרכזית גינה מדברית יפה בה ניתן למצוא מאמינים שקועים בשיחה או בשרעפים.

הזאויא היא "שמורה" פרטית של כהני האמונה אבל הקאדי ואנשיו, תלמידים מבקרים, חלוצים אצילים ומלומדים אחרים וחברים של הכהנים מוזמנים לרב לחלוק עמם את לחמם ושיחתם.

מנהיג תפילה קאמיל אבן ראבי (כ6) הוא מומחה לנחמה, ללימודי תורת אל־קלים ולנושאים חוקיים מקומיים וידוע בשל פסקי־הדין הצודקים שלו. הוא יודע מעט על המדבר הנידח או העולם הרחב, אבל מכיר הוא את אנשי עיירתו היטב ופגש נזירים והרפתקנים מאמינים רבים ויכול להפנותך לעצות של מומחים ברוב הנושאים.

צוותו כולל שלושה מנהיגי תפילה צעירים יותר (כ1,כ3 וכ4), טבח, שני פקידים ו־5 עוזרים ביתיים.

אורחיו הנוכחיים הם:

דאוד הרחב (כ10), מטייל והרפתקן רחב שמן, מבדר, חבר למלכים וקבצנים ואיש עם רקע מסתורי. דאוד ידוע בעצלותו אהבתו לאוכל ולמעדנים ולנוחיות, זהירותו המוגברת והלא גברית ואהבת סיפורי הבדיה, ותוסר הסכוי שלו להצליח בהרפתקה ובמלחמה. חיית הרכיבה העדיפה עליו היא פרד. הוא יכול לעשות רושם של פחדן ולא גברי אבל הוא בעל־כבוד, רומנטי ורודף אחר משימות צודקות. *דאוד יכול להציל ד"שים מדרגה נמוכה או לעזור לד"שים מדרגה ביטנית במסעות מסוכנים אך אצילים.*

ניזם אל־בברק (ל8) הוא פאריס בשרות האמיר מהבאשן, והוא אביר ממסדר ורד־המדבר, המבקש מרפא מהשפעות מחלה/קללה שתקפה אותו אחרי מפגש עם מכשף במדבר. ניזם אינו זוכר דבר מהתקרית, אבל מקוה שנביא או כהן ינחו אותו לגורל בהציבו מול הלא נודע. הוא מסור, גיבור, חסר חוש הומור ועוין זרים וכופרים, אבל אחר גורלו ילך בעיניים עצומות (כלומר, בהנחית לחש *ידיעת הגורל*) לאן שיוביל אותו.

מטיילים אחרים, צליינים, כהנים או לוחמים קדושים יכולים להיות מוצבים כאן. ד"שים במשימות שיש בהן חשיבות רוחנית ימצאו כאן מידע ומחסה.

4. הספר (ק3) הוא עשבונאי, מנתח, מלומד, אסטרולוג, מכשף, מספר אגדות, פילוסוף מוסרי, ספר ומשעמם עד מות. האדם הזקן הזה הוא באמת דמות מיוחדת במינה (כח:5, תב:18, תכ:18, זר:12, כש:14, כר:16, דרוג סיפור אגדות:54) אבל הוא יכול לשגע מישהו בדיבורו הבלתי פוסק, במסקנות הלא רלבנטיות ובעצות המייגעות שלו. הספר הוא מקור מידע מהימן בנושאים רבים, אך דורש הרבה בתמורה. אדם משלם על תספורת ואז צריך לסבול את הקישקושים כדי לקוות שהוא יגיע בסוף למשהו מועיל, ביום מן הימים. ד"שים שממהרים - הישמרו לכם!

5. אכסנית חביב אבן־דוהולה הוא פונדק בעל שתי קומות עם ארווה, נפח ונשקיה. הצוות יעיל, מטבחים ועד עוזרי בית, מטפלים בחיות, נפח ונשק. משלמים להם היטב, אבל הם לא בהכרח מרוצים כי חביב הוא רודן חסר־רחמים, רגע אחד מתוק וכולו אור ורגע אח"כ משוגע זועם. אלה יכולים להפוך ל־"ילדים־הרוצים־להצטרף לקרקס" אם קבוצת ד"שים צריכה אדם־רגיל או נושאי כלים לו. האצילים העשירים וסוחרים לנים כאן כשהם מגיעים לקירקוק בגלל השרות המעולה.

6. מנוחת המטייל היא אכסניה צנועה בעלת שתי קומות עם אורווה ונשקיה. טהיר אל־פרוק, בעל האכסניה וצוותו הם בסדר, אמינים ופשוטים. גם המחירים צנועים. טהיר הוא הצעה טובה למטיילים. פשוטי העם ואנשי מעמד בינוני מקירקוק מתקבצים כאן בערבים לשתות קפה טוב, לזלול עוגיות מתוקות ולרכל, ובמשך חנית הקיץ של



הנוודים, גם נוודים בעלי כסף באים לראות כיצד מבלים אנשי העיירה את זמנם. זה מקום טוב למצוא מדריכים מקומיים ופועלים.

7. **פונדק הסוחרים** נבנה לפני 50 שנה בידי גילדת הסוחרים והוא אחד הבנינים החדשים יחסית בעיירה. מנהלו, מלוד אל־אמאן וצוותו חסר־היחוד הם מערים גדולות יותר, בין־לאומיות, ושומרים מרחק מהכפריים המקומיים. האכסניה, המחסן, החייט, האורוות והנפת יקרים מאד וממוצעים באיכותם אבל אין הרבה על מה להתלונן.

קבצנים רואים במקום זה כאיזור ראשי להשגת צדקה מצליינים וסוחרים. מלוד מכה ומקלל כדי לסלקם אבל ללא הועיל.

8. **החורבות** הוא מבצר תיאטי הרוס, שנבנה בשנת 500 בערך ונהרס ב־829 על־ידי אל־קלים. מגדלי השמירה התאומים עדיין קיימים אבל הקומות העליונות של המבצר קרסו, רק החומה החיצונית נשארה. כפריים הוציאו אבנים מהמבצר, והרסו את החומה החיצונית הפונה אל העיירה כדי לבנות בתים משלהם. החומה החיצונית שבורה במקומות רבים ומוזנחת באחרים.

הציעק שמתחת למבצר לא זכה לביקור מאז שהמבנה התמוטט במאה הששית. מי יודע איזה אוצרות וסכנות ניתן למצוא שם.

קבצני העיירה: החריסות הן מחסה לקבצני העיר. כששיירות או מטיילים מגיעים לעיר, הקבצנים עטים עליהם מיד בשער העיירה, אח"כ בפונדק הסוחרים ובאכסניות, ומטרידים בנימוס כדי לקבל את מבוקשם.

קבצנים

קריאתם הבולטת: "נדבה? נדבה לתהילת בן־האלמוות?" נשמעת בכל ההתיישבויות הכפריות והעירוניות. בשל תמיכתו של אל־קלים בנתינת נדבות וצדקות, קבצני ילארום אינם סובלים מחסור רב כל כך כמו במדינות אחרות. קבצנים יש ממוכי גורל מסכנים וצדקנים - נכים, עוורים, מצורעים, ילדים עזובים ואנשים חסרי משפחות - ועד פושעים חסרי בושה, רמאים וגנבים.

חלק מהקבצנים חשדנים מאד, ונושכים כל מטבע לראות אם היא אמיתית או שמחזירים מטבעות אם זה לא נראה להם מספיק כסף מאיזה אדם שיש לו הרבה - אציל, לדוגמא. ("הו אל תתן לי להפריע לאוצרך, נסיך נעלה...") עוברים ושבים נהנים לראות את האציל מובך ע"י הקבצן ויגנו בדרך כלל על קבצן שמעז לדבר כך.

לפעמים הקהל רוצה לראות מישהו 'מטפל' בקבצנים שנקלעו למקום, והכאת קבצן מטריד במיוחד תתקבל בעידוד. מצד שני, אם ההכאה אינה מוצדקת, הקהל יקום ויגן על הקבצן.

קבצנים הם הרבה פעמים גנבים או מרגלים במסווה. אם תראה את אותו קבצן בשני מקומות שונים, יתכן שהוא עוקב אחריך למטרה מסוימת. קבצנים הם גם הרבה פעמים נביאים ומספרי אגדות.

קבצנים יכולים להיות מקורות מידע טובים בתמורה לסכום כסף קטן. אם יציעו להם כבוד וארות הם גם יכולים להפך לחברים נאמנים. התחברות עם קבצן יכולה לגרום להתרחקות אצילים ובני מעמד בינוני ממך מצד אחד, אך כל התנהגות נדיבה מאד רצויה בעיני המאמינים האמיתיים כולם. מצד שני ההתחברות עם הקבצן הלא נכון (רמאי) מספקת לך איש מתחנף, חסר תועלת, תלוי בך, גנב או מרגל של האויב.

קבצנים בד"כ דומים לג1־ג2 עם או בלי כשרונות הגנב. לחלקם שריון מעור, לרובם פגיון.

בצ'יר המצורע הוא הקבצן הראשון במעלה של קירקוק. הוא אחראי לדאוג לטובת חבריו. בצ'יר מכיר את החלק המפוקפק של קירקוק היטב, ויכול לעזור לד"שים אם הם נדיבים ומתיחסים בכבוד.

בצ'יר הוא נכה מכוער עם רגלי גפרור, אצבעות רגלים ואצבעות נרקבות, ואף פחוס. למרות שבדרך כלל ניתן למצוא אותו ליד פונדק הסוחרים בסחבות הבלויות שלו, הוא גר בהריסות עם חבריו. בעבר היה חייל, והוא מכיר האיזור שמסביב לעיירה היטב. הוא עירני ויודע על כל המתרחש בעיירה. יש לו טביעת עין טובה לגלוי מסווה, התחפשות של ד"שים או דב"שים.

הוא איש גא, ולכן מקבל רק מספיק כסף שיחזיקו בחיים. אם ד"ש ישכנעו שהמידע שהוא נותן חיוני (וזה יכול להיות נכון) הוא יקבל בשמחה הרבה כסף ויספר שמועות חשובות על עשירים וגנבים מקומיים. הוא מכיר את הזהויות האמיתיות של בוזורג הנאנח ושל אבו סוחר הסוסים ויודע על קשריהם ליסיר אל־אחמד, ראש הגנבים. בצ'יר לא יבגוד בהם סתם כך, מחשש לבטחונו הוא, ומכיון שהם די נדיבים כלפיו (יסיר המאמין באמונות תפלות, חושב שבצ'יר הוא קמע המביא מזל טוב).

מוסא העיור הוא קבצן ידוע אחר המצוי לעתים קרובות ליד פונדק הסוחרים. הוא איבד את שפיותו ואת זכרונו. נווד מצא אותו משוטט ערום ושרוף במדבר והביא אותו לקאמיל־אבן־ראבי לריפוי, אולם מוסא היה מעבר לידיעותיו ולכוחותיו של קאמיל. מוסא מקשקש ומשוטט לו מבלי לדעת לאן, אבל בצ'יר והאחרים דואגים לו ומחלקים את נדבותיהם עמו. פה ושם מוסא נכנס לטרנס ומעביר נבואות ואזהרות מבני־האלמוות (כמו לחש "ידיעת הגורל") באלסיאנית בהירה ופיוטית.

אנשי העיירה והמלומדים חושבים שהוא בורך על־ידי בני־האלמוות בראיה שניה, ועל כן הוא איש קדוש. מלוד וצוות פונדק הסוחרים רואים בו כמיטרד המכער את הסביבה. האמת היא שמוסא מקשקש בלשון מישור יסוד האש. הוא היה כהן בדרגה 20 שהעליב פאשה בעת משימה למישור האש. אין צורך להוסיף שמסעו לא היה מוצלח.

מוסא העיור יאמר מה שבני־האלמוות (אתה, שה"מ) רוצים שיגיד. הצהרותיו הנבואיות יכולות להיות בתים פואטים, חידות, כיוונים דו־משמעיים או אזהרות ברורות, תלוי ב"מצב הרוח" של ההרפתקה.

בוזורג הנאנח הוא קבצן מוזנח עם מחלת ראות ושעול נוראי. הוא הגיע לקירקוק לפני הרבה שנים כפועל בשיירה והועף ע"י מעסיקו. בעצם הוא מרגל/גנב/בריון של פושעים/חבורות גנבים/מכשפים/אלפאטים (תלוי במערכה שלך). כשהוא לא מסתובב ומקשיב לרכילות, הוא חומק על הגגות ובסימטאות להקשיב בחלונות. עד כה אין קבצן שגילה את תחפושתו. הם מאמינים שהוא אחד מהם.

9. לבנה ואבן הוא ביתו וחנותו של קאדר אל־ח'אמי הבנאי. קאדר ושלושת בניו הם גם מהנדסים מוכשרים. מיומנויותיהם יכולות להפך למסע אל המכרות, אם צריך. המשפחה גובה 100 דינר לשבוע על שרותיהם. הם מהמשפחות האמידות של קירקוק, והם יכולים בדרך כלל להכתיב תנאים לגבי לוח זמנים ותנאי עבודה. קאדר לא ממהר ואינו עושה עבודה מרושלות, ואינו שובר את לוח הזמנים הקבוע שלו, אפילו לא במחיר גבוה באמת.

10. משרדי האמירויות הם הבנינים בהם יושבים משרדי המסוי, המים והפרובינציות, מאוישים בפקידים זוטרים ואחראים.

המזכיר הפרובינציאלי מוסטפה אבן־אברהים (לבל5), דמות אהודה וצבעונית, הנמצאת בדרך כלל בשטח וכמעט ואינו נמצא כשצריך. כשהוא כן בעיירה הוא מפנה הרפתקנים למעסיקים בפונדק הסוחרים, באכסניות או במחנות הנוודים.

מוסטפה הוא בגיל העמידה, יפה במראהו ובעל קשרים, אציל אלסיאני. אביו של מוסטפה יושב במועצת המטיפים בילארום, דודו הוא וזיר ראשי באמירות זו, ויש לו קרובים אחרים רבים המפוזרים בבירוקרטיה של האמירויות.

בצעירותו הפליג מוסטפה עם סבו, סוחר ימי ובקי, לערי נמל רבות בעולם המו"ד. ידיעת השפות הזרות והתרבויות היא שזיכתה אותו בתפקיד כאיש צוות של דיפלומט ילארי נודע, והוא שירת בחצר הקיסר בתיאטיס וחצר הדוכס בספקולרום. מוסטפה שלא בחכמה התעסק עם אשת הברון של חצר הדוכס. דו־קרב שנערך נגמר במותו של הברון ובחזרתו הנכלמת של מוסטפה הביתה.

לאחר החזרה לאמירויות, מוסטפה הצליח במספר תפקידים כמו הדרכת שיירות, ציד אוצרות, ויועץ לעניני חוץ למועצת המטיפים. לפני שנתיים הוא מונה למזכיר הארגוני של הפרובינציה הכוללת אזור נידח סביב קירקוק.

מוסטפה הוא דמות רומנטית למדי. נעלמת לחודשים למדבר הנידח, מוערץ ומכובד בין הנוודים וראשי השבטים, רוכב סוסים מעולה, ורודף נשים. המגרעת העיקרית שלו היא עשיית הדבר הרומנטי והרגשי כשחכם יותר לעבוד על פי ההגיון המעשי.

המזכיר הוא הדב"ש הנכון לארגון ומוטיבציה של מסעות לדב"שים מדרגות נמוכות לאזורים נידחים. הוא גם יכול לספק מידע ותמיכה לדמויות מדרגות ביניוניות וגבוהות בעניני עבודה הקשורים לטובת הציבור והממשלה.

מודך המקיסטני (לב8) הוא המופתי (ראש המשטרה) הפרובינציאלי השמח והצייתן של מוסטפה. לעתים יוצא מורד לשטח ללוות את מוסטפה. אחרת, הוא במשרד נאבק עם עבודת ניירת או מבקר בפונדק הסוחרים לבדוק מטיילים, קפה ורכילות.

מורד שירת בצבא שנים מספר, ולבסוף הפך למפקד פלוגתו. כשהשתחרר, הצטרף לקבוצת ציידי אוצרות. שם פגש את מוסטפה, ומאז הם ביחד. מורד צעיר ב־10 שנים ממוסטפה, והרבה פחות מנוסה ומתוחכם, אבל מוסטפה מלמד את מורד שפות זרות ומספר לו על תרבויות שונות. מורד מקווה יום אחד לטייל ולצאת להרפתקאות עם מוסטפה לארצות רחוקות.

למורד חוש הומור ילדותי, כמו להרבה מקיסטנים. הוא נוקשה ופורמלי עם אנשי החברה העליונים ממנו, ומשתדל להקרין הופעה מצוחצחת ונבונה, ומדבר בשפה גבובב בצורה מוגזמת. עם חברים מהמעמדות הנמוכים הוא שמח, חופשי ופחות מדי רשמי לטעמם של רב האלסיאנים.

פקיד המכס, **ניזם אל־חוסני**, מבקר בזהירות את כל המוצרים העוברים דרך קירקוק ומשמש כמותחשיב (מבקר שווקים וסחורות) של המחוז. הוא נחוש וחסר חוש הומור בטפלו בסחורות ובתקנות ונהלים של החליפין, ואם נתקלים בצד הרע שלו, הוא תמיד ימצא תרוץ לרדות בקורבנו.

פקיד המים, **אידריס אל־קמיל**, הוא בעל כוונות טובות, מקור נמרץ למידע מוטעה. הוא מוקסם מ"קללת הבאר" וישתף אותך בהרבה תאוריות פנטסטיות ובלתי אפשריות לגבי מקור הקללה. אחת מהתאוריות האלה היא במקרה נכונה, ולא בזכות מחקר או ביקורת מצידו של אידריס. *אידריס יכול לספר שמועות שגויות ולבלבל ולהפריע לד"שים החוקרים את הניקבה. ללא רשותו, עיסוק בבאר הוא בגדר פשע חמור. אפילו ברשותו, זה יעליב אנשים קדושים ואנשי עיירה אדוקים.*

11. שוק העיירה (היריד) הוא סדרה של 30 דוכני עץ וסככות אוהלים. השוק פתוח פעם בשבוע בחורף ובאביב ופעמיים בקיץ ובסתיו. הסוחרים, בעלי המלאכה והחלפנים הבאים יושבים כאן:

5 סוחרים חקלאיים (פירות, ירקות, דגנים וכו')

3 מוכרי חלב וגבינה

3 מוכרי בהמות וקצבים

4 מוכרי מזון (אופה, דוכן אוכל מהיר, ושני מוכרי קפה ותה)

2 חרשי נחושת

4 קדרים

1 אורג

2 עובדי עור

2 סוחרי גמלים

2 סוחרי סוסים

1 אומן, עושה נשקים - גמד

רבע מסוחרים ומוכרים אלה גרים בעיירה. אחרים גרים במחוז או עוברים מעיירה לעיירה ומוכרים בשווקים אחרים. שלושת האחרונים (סוחרי סוסים ונשק) גרים בעיירה.

סעיד סוחר הסוסים הוא מומחה לסוסים ופעמים רבות יש לו את הסייחים האלסיאנים ה"מעולים" ביותר. יש לו, לסעיד, מערכת יחסים עם קאדיים של שבטי הנוודים, מקור לסוסיו הנהדרים. הוא יכול לסייע לד"שים למצוא את שבטי הנוודים כשהם לא חונים ליד העיירה, או יכול להציע לערוך להם היכרות, אם הם מצאו חן בעיניו, ואם הם לקוחות טובים.

סייחים אלסיאנים

סייחים אלסיאנים, שהופכים אח"כ לסוסי רכיבה, הם מהסוסים המהירים בעולם. הם גם הכי עדינים ושומרים על הרביה שלהם בינם לבין עצמם, מבין בני גזעם, הם יקרים, בעלי מזג חם ותשופים לפגיעות.

סייחים אלסיאנים הם סוסי רכיבה רגילים (חוברת למתקדם, עמ' 53) פרט ל:

רמת הסייח	תנועה במטרים	מחיר (דינרים)	סכויים לפגם רציני ב־1ק6
עלוב	60 (20)	50־25	2־1
חלש	70 (23)	75־50	1
נורמלי	80 (27)	100־50	0
טוב	90 (30)	300־100	1
מעולה	100 (33)	500־300	3־1

סוחרי סוסים רמאים עשויים לנסות למכור למישהו לא מנוסה, סוס נורמלי במחיר של סוס מעולה. קביעת איכותו של סוס אינה יכולה להעשות במירוץ או בבחינה פשוטה, בגלל שהסוס אינו יכול (או אינו רוצה) לעשות כמיטבו עד שאינו מכיר את בעליו טוב. כדי לנחש את איכות הסוס, גלגל בחשאיות 3ק6.

תוצאות 3ק6	שיפוט הדמות
מקביל ל־ או פחות מדרוג הרכיבה	הד"ש שפט כהלכה את רמת הסוס
6־1 נקודות הפרש	הסוס נשפט כרמה אחת טובה יותר ממה שהוא
יותר מ־6 נקודות הפרש	הסוס נשפט כשתי רמות טוב יותר ממה שהוא

* אם תוצאת 3ק6 היא אי־זוגית הסוס נחשב יותר יוקרתי ממה שהוא. תוצאה זוגית מראה על רמה נמוכה יותר ממה שהוא באמת.

יתר על כן, לסייחים אלסיאנים יש סכוי לפגם רציני שלא מתגלה בזמן הרכישה. לדמויות יש את גלגול הרכיבה כאחוז גילוי של פגם כזה. אם הם זורקים ויוצא 100ק שווה או פחות מזריקת הרכיבה שלהם, זירקו 1ק6 בגלוי, לקבוע אם לסוס יש פגם רציני. אם ה־100ק גדול מדרוג הרכיבה, זירקו 1ק6 בחשאי לראות אם יש פגם רציני.

הפגם הרציני יכול להיות עצמות חלשות (הסוס שובר רגל ומוכרחים להורגו), נטיה לצלוע (לא יכולים לרכב עליו כשצולע), או מזג לא מהימן (לא מציית; יכול לבעוט ברגלים אחוריות, לברוח או לסרב לזוז). הפגם יכול להתגלות מחוץ למשחק או בעת מאורע חשוב במשחק, לשיקול דעת שה"מ.

אבו סוחר הסוסים (כנויו - פרצוף סוס) הוא נשמה טובה, קונה ומוכר סוסים ממוצעים עד עלובים במחירים נמוכים, והסחורה המתקבלת היא כמידת התשלום הזול. אבו גם מוכר כל דבר שאפשר למכור לסוחרים אחרים.

אבו מקבל את סוסיו ואת הסחורות האחרות מתבורות בנדיטים וגנבים. הוא משמש כסוחר של חבורות רבות של פושטים וגנבים העובדים באזור. הוא לא מצליח במיוחד, אולם זוהי העבודה היחידה שהוא מכיר.

הוא לא נתפס עדיין כמסייע מפני שרוב התושבים בני המעמד הנמוך חושדים שהסחורה גנובה, אך עושים עצמם כלא יודעים כדי לחסוך מעצמם רגשות אשם וכסף. רב האמידים בעיירה לועגים לאבו, והמופתי מורד הוא הרפתקן ואיש פעולה אבל בלש גרוע.

ד"שים העוקבים אחר קשרי החבורות בעיירה יגיעו לאבו ביתר בקלות מאשר לבזורג הקבצן/מרגל. לעקוב אחריו או אחרי מקורות סחורתו - מיד מתגלים קשריו האפלים. אבו אינו מבקר במחנות הגנבים אבל ד"ש יכול לעקוב אחרי גנב כזה לאחר פגישתו עם אבו, בשובו למחנה.

תנאר הגמד (14ג) גר באמירויות כ־80 שנה, 60 מהן בקירקוק. רק מעטים (מנהיגי התפילה במקדש) מכירים את סיפור חייו.

תנאר נאלץ לעזוב את שבטו בבית־אבן בגלל מריבה עם מנהיג השבט שגנב את נערתו והשפיל אותו בפומבי. בלא כבוד ובבטחון עצמי רצוץ עזב תנאר את ביתו ויצא לשוטט בעולם. לאחר 20 שנות הרפתקנות, נהרג תנאר מהקשת נחש ארסי ענק, והושב לחיים בידי נזיר של האמת הנצחית. תנאר, שהחויה השפיעה עליו והכתה אותו תדהמה, הפך למאמין אמיתי.

ב־60 השנה האחרונות נשאר תנאר בעיירה, למד את מלותיו של אל־קלים וחיפש אחר האמת הנצחית. הוא לא יצא להרפתקאות, התעסק רק במלאכתו (עשית נשק מעולה ועיסוק במתכות) ובלימודיו. התושבים מכירים אותו כעוקצני וזועף. אנשי המנזר/מקדש מכירים אותו כתלמיד איטי אך סקרן. תנאר הוא אורח קבוע בחגיגות ובלימודים בזאוויא.

תנאר הוא מקור אפשרי חשוב להגנת תושבי העיירה נגד בנדיטים ומפלצות. הוא טייל הרבה ומדבר אלסיאני, תיאטית, מקיסטנית ומספר מלים בשפות אחרות מעולם המו"ד. כהנים במנזר שולחים זרים לתנאר לשם תרגום והסתגלות לתרבות. תנאר ניתן גם לשכנוע להצטרף לקבוצה או משלחת בענייני צדק. אולי הוא אינו שקט, או מרגיש צורך במסע, או מסוקרן מה קרה בבית אבן מאז עזב.

בית סאדאם הוא ארמון צנוע ומקום מגוריו של המנהיג המקומי, ראמן אל־סאדאם משבט הוויהיבא. תושבים רבים ורוב איכרי האזור הם משבט הוויהיבא והאמיר מינה את ראמן ואת אביו לפניו להיות ראשי העיירה. יתר על־כן, משפחתו של ראמן היא בעלת רב הקרקעות הסמוכות והיא עשירה למדי כך שסמכותה אינה מוטלת בספק.

הקומות הנמוכות של בית סאדאם הם אזורי מגורים של עובדי הבית, הטבחים, המשרתים וחדרי האיחסון. הקומות העליונות כוללות: חדר קבלת פנים רשמי (בו ראמן מכנס את חצרו), חדר קבלת פנים לאורחים

(בו מתקיים טקס הקפה) וחדרי אורחים ומגורים לכל משפחת סאדאם. כל החדרים העליונים מקושטים בעושר, אבל בית סאדאם מפורסם בשל המסכים המקושטים העשויים מעץ מגולף ועליהם פסוקים מהנחמה ועיטורים גאומטריים מדוייקים.

מטיילים אצילים ומיוחדים יכולים לקבל הזמנה לארוחת ערב וארות מבית סאדאם, אם ראמן שמע עליהם. למאורעות כאלה מוזמנים לעתים גם אישיויות חשובות מהעיירה עצמה - קמיל אבן־ראיב, קאדר אל־ת'אמי, מוסטפא אבן־אברהם, חנאר הגמד, מורד המקיסטני, דאוד הרתב, ניזם אל־בברק או קרואים חשובים אחרים.

המתגוררים בבית סאדאם
ראמן אל־סאדאם (לל16)
מועמר אל־סאדאם (לל13; אחיו של ראמן)
מוכתר אל־סאדאם (לל10; אחיו של ראמן)
ג'מל אל־סאדאם (לל4; בנו של ראמן)
שומרי ראש (לל4; 12לל8)
משרתים (10לל2; 6לל3)

סעודה או חגיגה בבית סאדאם היא הזדמנות לאתגרי כבוד ולאיסוף מידע ובני־ברית.

13. באר הנביא המאמין היא מערה מוצפת. לפני מאות בשנים, מעיין פרץ למערה והציף את המעבר התת קרקעי.

אנשים ששותים את המים הרבה (גלגול הצלה כנגד רעל) מקבלים מחלה מוזרה הגורמת לחולשה, שיתוק, ומוות תוך שבוע. חיות אינן נפגעות מהמים. המקור איננו ידוע. מומחים משערים שזו הרעלה מתכתית טבעית שמשפיעה על המח האנושי הרגיש יותר, או קללה מסוג כלשהו, או כתוצאה מחומר תת־קרקעי אחר כלשהו. כדי לפתור בעיה זו, בנו שני בורות מקומיים והכהנים משתמשים בלחש *טיהור המים* לפני שאנשים שותים אותם.

קללה זו היא תוצאה של חקירה סודית של המערה ע"י הרפתקן לפני 100 שנה או יותר. ההרפתקן שחה למטה לתוך הבאר. שותפיו הרגישו את הכבל שהיה קשור אליו נמתח, ופתאם נקרע. הם משכו את החבל ומצאו שהוא נחתך ע"י מכשיר חד מאד. הם נמלטו בעזבם את הקרבן לנפשו, מבלי לספר על התקרית.

ההרפתקן העיר איזה רשע עתיק בבאר. הבאר היא בעצם מערת קבורה של לטא־אישים שלא הופרעה במשך שנים, בה קברו את שליטיהם, כהניהם, מכשפיהם ולוחמיהם הטובים.

13א. המערות הם הקברים העתיקים של גזע לטא־אישים. הקברים עצמם נשדדו מזמן על ידי שודדי קברים. מה שנשאר זה אלפי עצמות פזורות (מזכרות פופולריות), חתיכות חרס וציורי קיר וכתובות במערות. כתובות אלו לא פורשו.

בדיקה מקרוב של העצמות מגלה שעצמות אדם מעורבבות בין עצמות הלטא־אישים. עצמות האנוש בד"כ מראות סימני אסון, וגם עצמות הלטא־אישים שבורות בחלקן, אולי כתוצאה מעבודתם של שודדי הקברים וההרס שהם עושים. אין רמז למה שנקבר בכדי חרס יחד עם אנשי הלטאה למרות שאגדה מקומית מספרת שהכדים הכילו את נשמותיהם, את אוצרות האדמה או שומריהם הקסומים של המתים בני הלטאה.

14. הבורות מלאים במים מטוהרים מהניקבה. הרעלת מים אלה או מעשים שכגון אלה יסכנו את אנשי העיירה כולה.

שבטי נוודי המדבר
הופעה כללית: עור מקומט, שזוף מאד, מגולת, לובשים מגפי עור רכים, מכנסי בד לבנים, חולצה ארוכה, חלוק ארוך, וגותה (כסוי ראש מזרחי). בהמת רכיבה: גמלים אלסיאניים. נשק מוצמד לגוף בפיסת עור כהה רחבה. שריון, אם יש, מכוסה בגלימה. קצוות רקומים ועבודת תפירה טובה הם סימן לעושר (מקיסטני: נמוכים, שער ארוך שחור, מכנסי צמר וטוניקה, ללא כסוי ראש, קשת קצרה).
לוחם צעיר (לו־לל2)
תכונות: כח:15, תב:12, חכ:12, זר:15, כש:17, כר:11; דרג"ש 8(9); לו; נק"פ 7; תנ 40 (12); הת 1; חרב (או חץ למקיסטנים בלבד); נזק 1ק8+1 (או 1ק6); ניצל לו; מר 11; תלדס 18 (או 18, לטווח 50/35/15).
ציוד: חרב (חץ וקשת, מקיסטני בלבד), מים ואוכל (על הבהמה).

15. מחנה שבט הדורו: שבט הדורו הוא שבט נוודים שקט ממעמד נמוך, ובעל שאיפות צנועות מאד. הם מעדיפים לרעות את עדריהם ולחיות בנוחות ובשקט. אין בהם משיכה לכבוד ולמלחמה (כנוודי המדבר, עמ' 46, חוברת כללים למקדם, אבל מורל 7; 70; 3לל2; 1לל3; 194 חברי שבט, כולל נשים, ילדים וזקנים).

16. מאהלו של קאדי עזיזי אבן עמר מהדורו: קאדי עזיזי (איש רגיל) הוא מבוגר בעל סבלנות. אכפת לו מאנשיו ואם הוא נכנע ללחץ בקלות, זה כדי לשמור על בטחון שבטו. הלוחמים הצעירים בשבטו לועגים לעזיזי שאינו אמיץ ותקיף. הם יכולים להשתכנע מהבטחות להרפתקאות מהד"שים או מהמזכיר. הלוחמים הזקנים זהירים ואינם רוצים בקרב למרות שיש להם משחקים משלהם. *הדורו יכולים להיות נאמנים וניתן לסמוך עליהם כבני־ברית, אך לא תקיפים במיוחד, ונוטים לסגת כשאין הוראות אחרות. הם משמשים בעיקר כשומרים או חייל לזמן חרום.*

17. מחנה שבט המנאהיל: שבט זה הוא שבט נוודים תוקפני יותר בעל אמביציה ומעמד בינוני. עדריהם מנוהלים היטב, אבל הם חיים על הרומנטיקה של לוחם המדבר (כנוודי מדבר, עמ' 46, חוברת כללים למתקדם, אבל מורל 9; 86לל1; 21לל2; 8לל3; 4לל8; 2לל10; 315 חברי שבט, כולל נשים, ילדים וזקנים).

18. מאהלו של קאדי מחמת אל־בכיר של המנאהיל: מחמת (לל15) ולוחמיו אוהבים משחקי מלחמה וכינוסים באוהל השייך לשמוע אגדות גבורה ואומץ. מחמת רואה בעצמו גאון טקטי (כתוצאה מהצלחות רבות במשחקי המלחמה של חנית הקיץ האחרונה) ובמקרה של צרות חושב שמבחינה הגיונית מתאים הוא להיות מוביל כל־השבטים למלחמה. מחמת ולוחמיו הם עושי־צרות בזמן מחנה הקיץ, תמיד נכנסים למריבות עם אנשי שבטים אחרים ומשחקים אותה קשותים בתחרויות ובמשחקי מלחמה.

19. מחנה שבט העוג'מן: שבט זה קטן ועני וחסר־יחוד. עדריהם כחושים ואינם מואכלים כיאות, והמחנה שלהם מבולגן ולא־שמור. הם נמצאים בזמנים קשים בשל מנהיגם העוסק רק בעצמו (כנוודי מדבר, עמ' 46, חוברת כללים למתקדם, אבל מורל 5; 40לל1; 2לל2; 143 חברי שבט, כוללנשים, ילדים וזקנים).

20. מאהלו של קאדי רזח אל־אנואר: רזח (לל12) מדמה עצמו לאדם חכם, ומאשים את מצב שבטו במזל רע וביועצים ובלוחמים טפשים וחסרי אומץ. הוא מראה לאנשיו בגלוי את סלידתו מהם בעודו משויץ בכוחו ובעורמתו. כל הצעירים המוכשרים עזבו את השבט. רק הגברים הלא כשירים נשארו, והחכמים מביניהם מתרחקים מרזח ככל האפשר.

כל עוד רזח הוא קאדי, גורל השבט ימשיך להדרדר. רזח בשל לתקיפות ולמסעות שוד אפילו אם איזה מנהיג שודדים יחמיא לו, ושבטו בלית ברירה ילך אחריו. אם רזח יוסר מהדרך, השבט יוכל לבחור מנהיג חדש ולהתאושש. אבל - רזח הוא לוחם מיומן ויהיה קשה לנצחו.

אם הד"שים יוכלו לדאוג שהאמיר ידיח אותו או שיקראו תיגר על רזח ויביסו אותו בקרב פומבי, הם יוכלו לעזור לשבט.

מאהלו של קאדי עוראבי אל חוסיין: עוראבי (ל11) ולוחמיו הם התגלמות מעלות הנוודים במדבר. הם אצילים, אמידים, מכובדים, עושי צדק ואדוקים. הם ההפך ממחמת ושבט המנאהיל. המנאהיל הם אימפולסיביים ומסיתים. החומום הם ישירים במילתם ומעשיהם. בתחרויות ובמשחקי מלחמה הם קשים אך הוגנים, מכיוון שהכבוד חשוב בעיניהם מהנצחון, אבל המנאהיל רוצים לנצח ויהי מה. המנאהיל מיומנים במשחקים, אבל לחומום יש מסורות נוקשות של מנהיגות וגיבורים במלחמות והם הלוחמים הנעלים במריבות אמת; לוחמי חומום רבים מחזיקים נשקים 1+ או 2+, ירושות מאבות אבותיהם שנלחמו עם אל־קלים.

החומום והמנאהיל צריכים להיות במאבק תמידי, כשהד"שים נקלעים בדרך כלל לאמצע. בתחרויות הם שווים, כי המנאהיל מרמים, אולם הד"שים צריכים לרצות להיות בצד הצודק. בקרב אמיתי צריך להיות יתרון לחומום.

באתגרי כבוד, החומום מעמידים אתגרים של כבוד אישי כמו ציות לשבועה, הוגנות בשיפוט ובעסקי חליפין, נימוס וכבוד לאורח וסיפור סיפורים בעוד המנאהיל מחשיבים אתגרי אומץ וקושי פיזי כמו משחקים, לחימה ומבחני גאוה וכח רצון.

23. החומה ההרוסה קיימת מאז הכיבוש התיאטי ב־500 א'כ. עם השנים של השלום והשגשוג, הזניחה קירקוק את חומתה ואפשרה לה לקרוס ולהתפורר. אולם בעת חרום, תיקונים וחידושים יכולים להכין את העיר להיות מוגנת היטב מכל מיני פושטים ומפלצות. מ־1300 מטר של חומה, כ־80 מטר דורשים תיקונים רציניים. חבורת אנשי עיירה מסורים תחת פיקוחו של קאדר הבנאי יכולים לשפץ את החלקים האלה ביומיים־שלושה ואפילו בפחות אם יעזרו בהנדסה, כוחות נוספים וקסמים.

24. מגדל השמירה נבנה בידי הכובשים התיאטים למכשף רב־עוצמה ולעוזריו. המגדל הוזנח ונהרס אך נבנה מחדש וכרגע נשמר ומאויש בידי הקאדי ראמן. הוא מציע נוף מרהיב של האזור, והוא מוגן מאד במקרה של חדירה, עם באר והרבה מקום בבתי הכלא לאוכל ולפליטים.

על מגדל השמירה מהלכות אגדות רבות בדבר המכשף התיאטי שבנה אותו. יש המספרים כיצד הסתכסך עם רוחות רעות, שעדיין מסתובבות במגדל ותרות אחריו כדי לנקום בו. יש המספרים שרוחו עדין מהלכת במגדל. ויש המוכנים להישבע ששמעו שרעשים מוזרים מאוחר בלילה מחדרי הכלא בהם כמעט ואין מבקרים.

בעצם, יש הרבה דברים מוזרים בענין המגדל הזה. הוא נחקר על־ידי מכשפים, מלומדים ומהנדסים, ונמצאו בו מספר תכונות משונות. ראשית הוא מקרין כוחות קסומים רבים למרות שכישוף מסוים מסתיר את זהות כוחות אלה. שנית, רבים מהקירות התחתונים לא נראים נתמכים כראוי. הם היו צריכים ליפול, אבל לא נכנעו לכח המשיכה. שלישית, לחלק מהאבנים צליל מוזר כשנוקשים עליהן, כאילו היו חלולות, ולחשים מראים שאין שם חלל חבוי. ולבסוף, הצינוקים הנמוכים יותר חמים במיוחד (יותר על המידה) כל השנה, אבל במיוחד בחורף.

מה עוד, שלמרות שהתושבים עדין אינם יודעים זאת, כל התינוקות שנולדו בעיירה בליל הירח המלא החמישי שאחרי תקופת הקיץ, נולדו מתים. בלילה ההוא שליחי המכשף ברימור גונבים את נשמות העוללים בעזרת מכשירים, פגיונות נשמה, שעוזריו של ברימור נותנים להם.

ברימור נאבק לאסוף מספיק כוח קסום כדי לכשף מכשיר ולהציגו במסעו כפארגון המחפש חיי אלמוות. קטילת נשמות העוללים חיונית לטקס הכישוף.

בין הכשופים המדהימים שבמגדל השמירה:

האבנים שנשמעות חלולות הן מחילות־תולע המביאות למישורים אחרים והן מופעלות רק ע"י מילים שברימור בלבד יודע.

הלחשים מצמידי הלבנים, שבהם השתמשו במגדל זה, ואשר מקרינים קסם חזק, כאשר בודקים לגילויים, הם כה חזקים עד שמהנדסים גמדים וקסומים מגלנטרי היו מתמוגגים מאושר, אילו גילו את תכונותיהם. (זה מסביר את עמידתם של הקירות מחוסרי־התמיכה).

המבוכים התחתונים מלאים במחילות־תולע קטנות למישור האש היסודית, תוצאה של עומס תנועה למישור זה, וסימן לחוסר יציבות הגבולות בין מישורים. זה יכול להשבר כל רגע ולגרום למות והרס שלא יתוארו.

ברימור הוא אחד מהרשעים־הגדולים של מערכת ילארום. יותר פרטים תקבל עליו בהמשך.

עצות להצגת קירקוק במשחק

הצבת קירקוק על מפת המערכה

קירקוק אינה רשומה במפה המתקפלת כך שניתן למקמה היכן שרוצים לפי צרכי המערכה. היא הכי פחות מתאימה להיות ברצועת החוף, בעמק האוסט־אורט או ליד הבאשן. אידיאלי לשים אותה בכל נתיב שיירות או דרך מדברית או אזור גבול ליד מרגלות הרי האלטן טיפ.

אם הד"שים רק נכנסים לאמירויות ממדינות סובבות, הצב את קירקוק ליד דרך כניסה הגיונית (לדוגמא, אם באים מסלניקה, שים את קירקוק על הכביש מערבה לפרסה ליד ההרים). אם הד"שים מתחילים כנוודים או כדמויות אחרות משבטי־הספר של האמירויות, שים את קירקוק כעיירה הקרובה בה יכולים הם להתחיל בהרפתקאות.

שילוב הד"שים בקירקוק

תן להם רשימת משימות: אם הד"שים שלך הם מהאמירויות או מבחוץ, תן להם סיבות לבקר בקירקוק. התנאי האידאלי הוא כזה בו הד"שים מתקבלים לעבודה אצל פטרון או חייבים שרות לאדון מסוים והאדון נותן להם רשימה ארוכה של דברים שהוא רוצה שיעשו בקירקוק. ככל שתהיה להם יותר מוטיבציה, כך הם יפעלו ויתערבבו מהר יותר, טוב יותר בפרטי הרפתקאות בעיר.

לדוגמא, במקום לשלוח אותם שיחקרו איש אחד או תעלומה אחת, תן להם רשימת מטלות לבצע. דוגמאות לכתוב ברשימה:

* בקרו את חנאר הגמד וראו אם שריון הלוחות החדש שלי מוכן.

* בקרו את המזכיר מוסטפה (או את עוזרו מורד). דווחו על המצב העכשווי של תכניות השכנת השלום בשטח.

* בקרו את חברי ועמיתי הספר של קירקוק, איש מלומד וחכם. שכנעוהו לבקר במערות המפורסמות והביאו לי מזכרות קטנות למוזיאון שלי.

* יש סוחר סוסים בשם סעיד. קנו לי סוס אציל וטוב, ובקשו מסעיד שיכיר לכם ראש שבט אחד או שנים מהנוודים. שמעו מהם מה המצב בשבטים, מי במאבקים עם מי.

* קחו מכתב זה של היכרות ל"אחי", ראמן אל־סאדאם, ראש העיירה. הביאו לו את ברכתי ומתנות אלה וקבלו את רשותו לבקר במגדל השמירה המיסתורי. נסו להבין מה קורה שם ומה בדבר שמועות הקסמים המהלכות עליו.

* יש איש שנקרא דאוד הרתב. אנשי הקשר שלו אומרים לחפש אחריו בקירקוק, היכן שהוא מתגורר עם חברו קמיל. הוא חייב לי טובה, ואני רוצה שיחזיר לי אותה. תנו לו הודעה חתומה וסגורה זו. אם הוא מסכים, שמעו בקולו כאילו היה הוא אדונכם. (המכתב הסודי כולל טיפוס בהר נידח לחיפוש אחר אוצר עתיק).

עם רשימת משימות כזו, הד"שים ימצאו את עצמם מהר מאד עמוק בתוך הרשת הפוליטית־חברתית של העיירה. הם יכולים לבחור את הפעילויות המעניינות אותם ביותר ואם הם מתעייפים מהמקום תמיד אפשר להפריע לפקודות שהם קיבלו בעזרת מכתב דחוף המובא על ידי שלית מאדונם.

אתגרי תחרות: דרך אחרת לגרום לד"שים להתערבב היא שדב"שים יתגרו בהם להשתתף בתחרות. ד"שים מתלבשים כהרפתקנים ובאשר הם הולכים, נוודים ועירונים נמרצים ותחרותיים יזמינו אותם להתחרות בכל מיני מיומנויות (רכיבה, התאבקות, קליעה למטרה בחץ וקשת, ריצה וכו'), או שינסו לצרפם למקצים של "מלחמות כאילו". האתגרים יכולים להיות חברותיים, הוגנים ועליזים שאחריהם יש אירות, אוכל והחלפת מידע. או שהאתגרים יכולים להיות מרושעים כי מטבעם המקומיים בעלי דעות קדומות ושונאים זרים או סתם מחפשים לרכוש לעצמם שם בדרך של השפלת אחרים.

בקשות של דב"שים מקומיים: ד"שים יכולים להשתכנע לכבד בקשות של דב"שים מקומיים על רקע מחויבות פוליטית או דתית, כבוד, סימפטיה וסנטימנטים, במיוחד אם הד"ש אורח קודם לכן ע"י הדב"ש. לדוגמא, המאמינים יכולים להיות מחוייבים לכבד בקשות של מנהיגי התפילה או של דאוד. פאריס או דמויות דתיות אחרות בעלות מחויבויות דתיות או פוליטיות לשמור את חוקי המדינה, מחוייבים לעזור למזכיר או למופתי בישוב סכסוכים או בדכוי הפשע. אם הד"ש מוזמן כאורח הקאדי, יתכן שיהיה עליו להחזיר טובה ביום מן הימים לפי דרכי הקאדי. לבסוף, כל מחויבות שבטית או משפחתית שתוכל לבשל, תחייב אף היא את הד"שים.

מונחתים לתוך הפעילות: לפעמים נמצאים הד"שים במקום הלא־נכון ובזמן הלא־נכון. אולי כעדים לרצח של קבצן חסר־ישע שאחר־כך יסתבר שלא היה כל־כך חסר־ישע. אולי הם נתקלים בקרבן בצרה - סוחר המותקף ע"י גנבים, או ילד שאביו הושפל בידי נוודי המנאהיל הבריונים. אולי הם מקבלים את הצעת הארות של מישהו ומגלים שהם בתוך מריבה משפחתית. לעתים המארח או בעל־בריתם מאוים על־ידי רוצחים או קוסמים רעים. יתכן כי רבבות בוזזים נראים רוכבים לכיוון העיר או שלטא־אישים זומבים נשפכים מתוך הניקבה, או שסוכניו של ברימור פושטים על העיר בחיפוש אחר נשמות. זרוק את הד"שים לתוך מצב הדורש פעילות מיידית, והם ימצאו עצמם מתעסקים בתוצאות מעשיהם במשך שבועות.

נביאים וחוזים: תרגיל מלוכלך אחר הוא שדב"ש כלשהו יחזה את קיצו של ד"ש מסוים ברגע של טרנס מיסטי־דרמטי. לחש *ידיעת הגורל* משמש כדי לגלות דברים שכאלה ודמויות אדוקות מחויבות לכבד נבואה שכזו או לאבד את כבודן. מוסא הקבצן העיור הוא נושא נבואות והודעות טוב לתפקיד. "היכון לפגוש את סופך! בשעה השתים־עשרה של הירח החדש, יהיה עליך להתיצב מול החושך או שתאבד לעולם אל מאחורי האש". (תרגום - משהו נורא עומד לסחוב אותך אל מישור האש היסודית. התכונן לכך או שתמות). סימנים מיסטים יכולים להיות כיף, כמו נחשים צבעוניים בתוך התיק, חלומות משונים, טרנסים, דמויות מיסתוריות המופיעות, ונעלמות וכן הלאה.

השכרה להרפתקות: לרבים היוצאים למסעות כריה ולימוד, קירקוק היא המעוז האחרון לפני המדבר הנידח. רבים אלה ירצו אנשים שיעזרו. קבוצת טירונים עשויה לבוא בשיירה ולהתכונן לצאת למדבר לגמרי בלי הכנה. ד"שים נחמדים עשוים להציע ללוותם בעד שכר הגון. למזכיר יש תמיד משימות קטנות לגישוש או להבריח מפלצות או לחקור שמועות מיסתוריות או להציל מלומדים נעדרים, בעוד המופתי מתעסק עם השודדים המקומיים. החיל הנוקם מחפש אף הוא אנשים שיעזרו לו במלחמתו נגד האיש שהרג את אחיו.

הצפת אינפורמציה: בעוד השחקנים משתתפים בהרפתקה נוכחית, הצף אותם בשמועות ובאיזכורים כבדרך אגב של הרפתקאות נוספות אפשריות. בזמן שיגמרו את ההרפתקה הנוכחית, הם כבר יחקרו וינדנדו לך לקבלת פרטים נוספים על ההרפתקאה הבאה.

לדוגמא, ד"שים מעורבים בהרפתקה א'. כל זמן הרפתקה א' הם שומעים פיסות מידע לגבי הרפתקות ב'־ת' כדברים לא חשובים ושמועות שמפזרים דב"שים מקומיים. בסיימם את הרפתקה א' הם כבר יתהו בקשר לחידה שבהרפתקאה ח', או יוקסמו מהפוטנציאל הכישופי של הרפתקה כ' או ידאגו אם יצליחו לשכנעם להכנס לתוך הרפתקה ק' כמבצע קדוש ומחויבות של כבוד או אם הם יכולים להאמין למה שאמר האיש הזקן בקשר להרפתקה ת'.

שיתוק מצבים פשוטים

כניסה לעירה: הגעת שיירה או קבוצת נוסעים היא מאורע גדול לילדים, קבצנים, סוחרים ובעלי אכסניות ומעניינת במקצת גם תושבים אחרים ונוודים. הדבר הראשון שיראו המגיעים זה עדת ילדים, המבקשים בלהט מתנה או מטבע. חלק מהילדים הגדולים יותר כבר מנהלים עסקים; הם עושים פרסומת לאכסניות מסוימות בשם בעל המקום.

"בואו תשנו אצל חביב! הכי טוב! האוכל הכי טוב! מיטות נקיות! חדרים על־א־כיפק!"

"בואו תישנו אצל טהיר! טוב ונקי! חברה נעימה, אוכל טוב, אין בעיות!"

"פונדק הסוחרים הוא הכי נות, אנשים טובים וצוות מעולה מגילדת הסוחרים. אתה מגילדת הסוחרים, אדוני? יש הנחה לסוחרים..."

נערים אלה מתלהבים למראה מטבע, אם כי אינם מהימנים במיוחד כמקורות מידע.

קבצני העיר מופיעים אף הם לבחון את הסחורה. מיד מתלבשים על אלה שנראים אמידים ומבקשים "נדבה! נדבה לעניים! נדבה למאמינים חסרי המזל!". מטיילים הנראים פחות עשירים, אינם מותקפים מידית. הקבצנים מחכים לערב ולאחר שאכלו, נחו, ויצאו לטייל באויר - אז נגשים אליהם.

מרגלים מטעם השודדים והחבורות בוחנים גם הם את המגיעים, מחפשים קרבנות. גנבים מקומיים יסתכנו לפעמים בשוד קטן או יכייסו, אם האדם עונד תכשיטים או שיש לו נשק איכותי, אולם בדרך כלל השודדים מעדיפים את בדידות המדבר בעבודתם.

חיפוש מקום לינה: שיירות עוצרות בדרך כלל בפונדק הסוחרים, שם יש מקום לאחסון הסחורות וסוחרים בדרך כלל יושבים לדבר ולפטפט. פונדק הסוחרים מצוות באנשים מהעיר, ואנשי העיירה לרוב אינם מגיעים לשם. סידור זה מועדף לפעמים על נוסעים פחות הרפתקנים.

חלק מאנשי השיירות ורוב המטיילים האחרים מעדיפים את האכסניות המקומיות. כאן אפשר לפגוש את המקומיים ולטעום יותר מטעם הפרובינציאות. האכסניה של חביב היא בסך הכל די יוקרתית והאוכל והשרות מעולים. בעלי הממון והאצילים, הרגילים ללא פחות ממצוין והיכולים להרשות לעצמם תמיד מעדיפים אותם על פני האחרים. "מנוחת המטייל" היא רשמית פחות ועליזה יותר.

האכסניות המקומיות האחרות הן גם מקומות שסביר לפגוש בהם דב"שים חשובים מהעיירה. מורד, מוסטפה, דאוד, אבו ואחרים פחות מוכרים באים הרבה ל"מנוחת המטייל".

תנאר נמצא שם לעתים, יושב בפינה בגפו, ונוודים מהשבטים המבקרים בעת חנית הקיץ. דב"שים שמעמדם חשוב להם יותר, כמו הספר, ניזם (הפאריס), אידריס, ניזם (פקיד המכס) וסעיד נמצאים באכסניה של חביב.

מפגש עם קבצנים: קבצנים לעתים רחוקות יתפסו מקום נכבד בהרפתקה, אולם הם יכולים לבחון את סבלנותו ונדיבות לבו של דב"ש באתגרי כבוד קטנים שמפתחות את משחק הדמויות של הד"שים. כל פעם שהד"שים עושים את דרכם ברחובות העיירה, הם מלווים בקבוצת קבצנים. אם הם נותנים יותר מדי או מעט מדי, הקבצנים ישנאו אותם ויציקו להם; אין הרבה כבוד בגירוש קבצן (למרות שזה יכול להיות מקובל על הציבור אם הוא היה פוגע מדי), והד"שים יכולים להתיאש מהקבצנים, לבסוף. מצד שני כמות הצדקה לא חשובה כמו הכבוד והנדיבות הנראים בנתינה. ד"שים העוצרים לפטפט עם הקבצן ומראים התענינות או אמפטיה לגורלו אינם צריכים לתת סכום גדול יותר ממטבע או שתיים, ועם הזמן יעשו הקבצנים לחבריהם ובני בריתם ויביאו לידיעתם שמועות חשובות או יציעו שרותים קטנים.

מפגש עם ילדים: במבוך, ילדים ייחשבו כ"מפלצות מנדנדות" כמו ריר ירוק, ג'לי עכור ועכברושי־ענק. הם אינם מזיקים במיוחד, אבל הם מציקים ומשפילים כשהם תופסים אותך. לרוב הילדים עבודות בית לעשות במשך היום, אבל הכי מגעילים, נדמה שתמיד הם רצים ומרגיזים או מעצבנים את דמויות השחקנים. הם תמיד רוצים לשחק בנשק, להציץ בתיקים, לעקוב אחריהם למשימות סודיות, לרכב על סוסיהם, לגרום לקוסם שיעשה קסמים בשבילם, לשמוע סיפורים, להזרק באויר, לשחק "הכה את הדרקון" או משחק אחר שיסיח את דעתם מעבודותיהם.

הטיפול בילדים הוא מסובך. אין כבוד בלהציק או לדחוף ילד, ואנשי העיירה בודאי שאינם מעריכים זאת. על הד"שים להיות נחמדים או נבונים מספיק כדי לרכוש את אמון הילד ואת רגשותיו וקשוחים מספיק כדי לסלקו בעת הצורך.

כמו קבצנים, גם ילדים יכולים להועיל לאלו המוצאים את חינם. הם יודעים מה מתרחש בעיירה ויכולים ללכת למקומות שמבוגרים אינם יכולים לגשת אליהם, ובודאי בדקו חלק מהדברים שמבוגרים אינם "משחקים" איתם.

לאכול בקירקוק: רוב הארוחות יאכלו, בודאי, באכסניות ובפונדק הסוחרים. בספרות הפנטזיה ובמשחקי התפקיד הפונדק המקומי הוא נקודה מסורתית להכרת הדמויות העיקריות למודיעים, לבני הברית ולרשעים המופיעים באפיזודות מאוחרות יותר.

הקשר הראשוני הוא עם בעל האכסניה וצוותו, להם משלמים כדי שיעזרו ויהיו נחמדים לאורחים. אם הד"שים זקוקים למידע, שרותים או אדם מסוים, בעל האכסניה, נער האורוות, המשרתים, והעוזרים אחרים יכולים לומר לו היכן לחפש, ואם נתקלים בדרך בדב"שים מסוימים חשובים ואוכלים עימהם, שותים קפה או מדברים בחברותא, הם לרוב מוכנים לעזור ולערוך היכרויות.

"כן, המערות" אמר חביב "מקום די מיסתורי, ומאד פופולרי בין המטיילים. אם אתה רוצה לדעת עליהם יותר, כדאי לך לדבר עם הספר שלנו, איש מלומד מאד המבין באסטרולוגיה, כשוף מועיל, דקדוק, מתמטיקה וחוקים ומנהגים של האמת הנצחית."

דב"שים יכולים גם לקחת את היוזמה, אם בהתקרבות לד"ש בנימוס עם הזמנה לקפה ולרכילות...

"סלח לי, אבל לא יכולתי שלא להבחין שאתם האדונים, באים מ... תנו לי לנחש ... הממ... כן! קרמאיקוס אני מהמר. האם אני צודק? סלחו נא לחוצפתי אבל האם תאותו לשתות איתי כוס תה ולספר לי קצת על המקום ההוא? אני מנצל כל הזדמנות ללמוד על חיי האנשים מהארצות הרחוקות."

או באופן אגרסיבי, קורא תיגר:

"תראה, שוקרי! עוד כמה כלבים זרים הלבושים כג'נטלמנים! כמה נחמד! הו, אני בספק אם הם גם יודעים לדבר כמו אנשים אמיתיים."

אלו העושים עסקים עם הד"שים יוצרים את קשריהם הראשונים בחדרי האוכל עד שהם מוצאים מקום מתאים ופרטי יותר.

חדרי אוכל הם גם מקומות טובים למפגשים קטנים הבוחנים את שיפוטם וכבודם של הד"שים. לעיתים קרובות, דב"שים חשובים יהיו נוכחים בחדר, ויבססו את יחסם העתידי לד"שים על התנהגותם במבחנים אלה.

לדוגמא, צליין הבאשני עולב בד"ש. העלבון לא צריך להסלח אולם לריב בפונדק, גם זה אינו נאות, ואינו מתחשב ברכוש בעל האכסניה, ובבטחון אורחיו. אם המעליב נראה מסוכן, מבחן האומץ הוא לעמוד מולו אפילו בסיכויים מאד קטנים של הצלחה. אדוני אכסניות מכובדים יעמדו לצידו של ד"ש מכובד ואמיץ. אם הצליח הד"ש "להפוך שולחנות על המעליב" - ללעוג לו בסגנון עדין וסרקסטי, יתפשט הסיפור עד מהרה בכל העיירה.

אם, מצד שני, הד"ש אינו מצליח לשמור על כבודו, יהיה נסיון זה למכשול לו גם בהתקלו בכפריים אחרים מאוחר יותר.

הזמנות רשמיות למשתה ולארוח: ד"שים המקבלים הזמנות למאכל ומשתה עם ראש העיירה או ראשי השבטים, עם מנהיגי התפילה או דמויות מוכרות אחרות צריכים להכיר את הטקסים החברתיים החשובים כפי שתוארו *בחוק ומנהג*. כאן חכמה, הסכמה נימוסית, עדינות וסיפור אגדות יקנו את כבודו של הד"ש ואת הערכתם ותמיכתם של דב"שים. ביצוע כושל יכול ליצור רושם של הד"ש כטיפש ולסכן את סיכוייו להשיג מידע חשוב או תמיכה או רק לייקר את מחירה.

לדוגמא, הנה האתגרים שהד"ש יכול לעמוד בפניהם אם הוזמן לסעודה בבית סאדאם.

סעודה בבית סאדאם

חסר 10 נק"נ כל פעם שמדברים על עסקים לפני שלב 9 ("החפזון השטן").

1. המארח מברך את אורחיו. הוסף 5 נק"נ, אם הד"שים מגיבים בתשובה האלסיאנית המסורתית הנכונה.

2. מארח נותן מתנה קטנה לאורחיו. הוסף 5 נק"נ אם לד"שים מתנות מתאימות לתת בתמורה. אין להוריד נקודות אם אין לד"שים מתנות. הפחת 20 נק"נ אם מתנתם יקרה מדי ובכך מעמידה את נדיבותו של המארח בספק.

3. מארח לוקח אורחים לחדר קבלת פנים ומציע קפה. הורד 50 נק"נ אם הד"שים מראים בורות במנהגי הדת. הוסף 10 נק"נ אם הד"שים שותים קפה בשקט, טועמים, משבחים במתינות, ומודים למארח, לאל־קלים ולבני־האלמוות.

4. שיתוף בחדשות. המארח פותח ברכילות מקומית. הוסף 10 נק"נ אם הד"שים מגיבים כיאות. הוסף 50 נק"נ אם ספרו הד"שים חדשות המעניינות את המארח באופן מיוחד.

5. שיחה נימוסית. המארח משבח את אדונם של האורחים, את נימוסיו ואת שמו. הוסף 10 נק"נ אם שבחים של הד"שים תואמים את אלו של המארח. אין נקודות אם שבחיהם מגושמים או מתרפסים. הוסף 25 נק"נ אם שבחים נעשים בצורה מחוכמת או לירית. הוסף 5 נק"נ לציטוטים מאל־קלים או לבית מתוך שיר מתאים.

6. המשתה. הוסף 5 נק"נ לשבחים מתונים על האוכל.

7. עוברים לחדר המוסיקה. המוסיקאים מנגנים והרקדנים רוקדים. הענק 5 נק"נ להקשבה נימוסית ולשבחים מתאימים.

8. סיפור אגדות. מארח מספר סיפור (בדוק ציון על סיפור אגדות). כל ד"ש רשאי לספר סיפור. הוסף 25 נק"נ אם הסיפור היה מעניין או טוב מזה. הוסף 25 נק"נ אם הספור מורה בצורה חבויה על עסקיו של הד"ש. הוסף 25 נק"נ אם הספור טוב משל ראש העיר.

9. עוברים למרפסת. עתה ניתן לדבר על עסקים.

תחרויות, מיקצים ומלחמות "כאילו": הילארים הם אנשים אוהבי קרב ותחרותיים. דברו של אל־קלים שאין להתקיף מאמין אחר גרם לתעול התוקפנות לתחרויות, מקצים ומלחמות "כאילו".

כל הטוען למעמד הקשור לשם, יכולת, או השגים מוכרח להגן על מעמדו כשהוא מוזמן לתחרות. מי שטוען שהוא לוחם או רוכב טוב, צריך להיות מסוגל להוכיח זאת. מי שטוען שהוא קוסם, עליו להיות מוכן להדגים את יכולתו.

אין חובה להענות לאתגר אלא אם קורא האתגר שווה או טוב ממך. קוסם מתלמד לא יכול לקרוא תיגר על ותיק, אבל אם הותיק נקרא ע"י שווה לו או אפילו רב־מכשפים, הוא חייב להגיב למען כבודו. אתגר יכול להדחות לזמן מאוחר יותר אם הנסיבות אינן נוחות. לדוגמא, ניתן לדחותו אם הנקרא פצוע או שיש לו עסקים דחופים, או שהתנאים אינם מתאימים, נוחים או מאפשרים סכוי לפציעה חמורה. לא להענות לאתגר פרושו אבדן המעמד ואבדן 1/100 נק"נ או פחות מההפרש בין נק"נ הדרגה העכשוית ונק"נ הדרגה הבאה.

סכוי לא הגיוני לפציעה חמורה הוא יחסי לתנאים המקומיים. בין נודי המדבר פגיעה חמורה או מות נפוצים אפילו בתחרויות חברותיות. בחברה עירונית וכפרית זה נחשב טפשי ולא אמיץ, להשתתף בתחרויות בעלות סכוני מות. כמו כן, במריבות בהן מעורבים כבוד אישי וטינה, אלימות פוצעת אינה מתקבלת רשמית אבל מתקבלת מוסרית.

רוב התחרויות נעשות בין חברים, מכרים, וזרים מכובדים. חלק מהאנשים מנובלים ומשתמשים בתחרויות כדרך להראות את מעמדם או להעלותו על חשבון קרבנות חלשים או פחות מנוסים. החברה מתייחסת אליהם באמביבלנטיות בהערכת התעוזה שיש להם, ובשנאה לאישיויות שלהם. למרבה הצער, מתנכלים שכאלה מצטרפים יחד לחבורות ומעודדים איש את הרגליו הרעים של רעהו.

תחרויות טיפוסיות, לא רשמיות, כוללות תרגילי רכיבה על סוס, מרוצי סוסים, תחרויות ריצה, סייף (עד טיפת דם ראשונה או תוך שימוש בנשק כהה), קשתות, התאבקות, טיפוס על קירות, הצגת קסמים, דו־קרב בעזרת לחשים, סיפור אגדות, הרמת משקולות ומשחק ליצן־קרקס בכדורים.

מקצים הם תחרויות דומות לקודמות, אלא שארגונם נעשה ע"י מממן התחרות. מקצים כוללים גם תחרויות קבוצתיות כמו מרוצי שליחים ומשחק פולו. חלק מהמקצים הם ארועי חג שגרתיים הממומנים ע"י המסדרים שונים, הגילדות או קבוצות אחרות. חלק מאורגנים ע"י שליטים ואצילים לחגוג אירוע כמו חתונה, ירושה או קבלה של קרקע או התעשרות. אחרים נעשים למטרות מעשיות כמו בחינות - לדוגמא אלה המתקיימות לקבלה למסדרים השונים או לגילדת הקוסמים. חוקי התחרויות בספר המומחה לשה"מ עמודים 6־7, יכולים להיות מאומצים גם פה.

מלחמות "כאילו" יכולות להיות חלק ממקצה רשמי או צורה מסורתית לחגוג חג במחנה נוודים. מלחמה זו החלה בקרב הנוודים ומבוססת על המנהג המסורתי המגונה־כיום של גניבת צאן. עתה קבוצות לוחמים ומכשפים נלחמים בעזרת כלי־נשק כהים, חצים שאינם־חדים, ולחשים שאינם יכולים לפגוע למען מטרות שונות. חלק ממלחמות ה"כאילו" מערבות גניבת בהמות מהעדר השמור של מישהו אחר או את דגל השבט השני תוך הגנת דגלם. צורה נפוצה אחת היא ששני שבטים או יותר על גבי סוסים או גמלים נערכים בשני קצוות של שטח גדול. באמצע נמצאת בובה בגודל אדם. יש לצאת ברכיבה, למצוא את הבובה, לתופסה ולהגיע לקו ההתחלה לפני שחברים מהשבט השני מוצאים את הבובה (ואותך) ומנסים לחטוף ממך את הבובה ולרכב לצד שלהם. תחרויות כאלה יכולות להימשך שעות עד שהמשתתפים עייפים ורצוצים מכדי להמשיך.

בתחרויות פרטיות שמים הצדדים בד"כ קצת כסף על עצמם כחושבים שהם ינצחו ובכך משאירים למנצח פרס קטן. במקצים ותחרויות הממומן מציע בדרך־כלל פרסים גדולים יותר ואוצרות.

דב"שים חשובים

משתפי פעולה:

דמויות אלה חביבות לד"שים. הן יכולות לתמוך ולתת מידע, וכשיקלע הד"ש לצרות, הם אלה שיצילוהו.

מודד: כמופתי, למורד השמח יש תירוצים רבים להתערב בעסקי הד"שים. כמו כן כמקיסטני, הוא רגיש ומודע לדעות הקדומות שיש כנגד זרים ועוזר למבקרים שלא מתמצאים להמנע מבעיות חברתיות.

מוסטפה: כמזכיר הפרובינציה, מוסטפה תמיד מחפש הרפתקנים מסורים בשכר נמוך למשימה אחת או אחרת. הוא ממש רוצה לעשות טובה לד"שים, אבל מצפה לתמורה כשיש לו משימות קשות להתמודד איתן.

דאוד: שמן וטוב לב, דאוד נלעג ע"י הכפריים שמעריצים לוחמה טובה, גזרה, כושר פיזי, ואומץ לא חת. כתוצאה מכך הוא מוצא לרוב את חבריו הטובים דווקא בין הזרים (כרוב הד"שים). דאוד הוא הרפתקן קשות שאינו זוכה להערכה מתאימה. ככל שהכבוד והחברות שמציעים לו הד"שים, יהיו גדולים יותר, כך יהיה דאוד נאמן להם יותר.

הספר: הספר הוא בן־ברית של כולם. הוא היה יכול להתחבר עם השטן, אם זה היה נותן לו לקשקש על אסטרולוגיה, אלכימיה ולסבול את הרצאותיו חסרות הקץ בדבר הצורך בכבוד לזקנים. יעוץ אצלו - בחינם ובשפע; לו יצליח הד"ש להשחיל מלה, ולהציג בעיה מעניינת, יוכל הספר להציע אפילו את שרותי הקסם שלו.

ניטרלים:

דמויות אלה צריכות להיות בהתחלה חשדניות וקרירות. הן קוראות תיגר על הד"שים ובוחנות את תגובתם. אם יוכיחו הד"שים את עצמם, הם יכולים לההפך לבעלי בריתם או לפחות לניטרלים שלא יציקו יותר. אם היו הד"שים שלומיאלים, רעי־מזג וחסרי כבוד, דב"שים אלה יכולים לא לעזור ולא לתת מידע ואף לפעול כנגד הד"שים.

חנאר: גמד קשות, מנוסה ולוחם הוא תמיד נכס, וכזר שהתאקלם במשך שנים בחיי ומנהגי האמירויות, הוא יכול לעזור לד"שים זרים. חנאר הוא מתבודד (אוהב פרטיות) ולא יזום בעצמו קשר אלא אם יש בקבוצה גמד או שהוצגו זה לזה על־ידי כהן מהמקדש.

קאדי ראמן: מעמדו החברתי והאחריות המוטלת עליו מונעים ממנו מלהצטרף לד"שים ולהרפתקאותיהם אבל הוא עשוי להציע עזרה, תמיכה או אנשים נאמנים למטרה טובה, או על פי בקשת האמיר או דב"ש ממעמד גבוה אחר.

קאדי עזיזי והדודו: זהיר ונשמר מהכל, עזיזי יעזור לש"דים רק כששבטו יאוים או כשלא ניתן יהיה להתחמק מדרישת הכבוד.

קאדי עוראבי והחומום: עוראבי ושבטו הם סמל המעלות והכבוד הילארים, אבל הם לא יתערבו במה שאינו נוגע לשבטם אלא אם מעורבים בזה אויבים טמאים, או אם הציגו הד"שים בצורה משכנעת באמת את הצורך במילוי מצוות ההגנה על האחים בני־האדם.

כפריים ולוחמי השבטים: לא ישתפו פעולה עם הד"שים ללא הסכמה מהקאדים שלהם. לשיקול דעת שה"מ, מעט מהלוחמים או אנשי

העיירה יהיו מוכנים לעזוב את שבטיהם (או לקבל רשות מראש השבט) ולהצטרף לד"שים במסע לאזורים נדחים כפועלים, מדריכים או שומרים.

קבצנים: אם יתיחסו אליהם בכבוד וישלמו להם כיאות, הם יספקו מידע או עזרה בחיפוש אחר דמויות אפלות אחרות בעיירה.

קמיל מנהיג התפילה: קמיל שומר את מקורות הקסם שלו ושל צוותו לטובת המקומיים, אבל אם העיירה מאוימת, עזרתו אפשרית. *אמירת אמת, ידיעת גורל* ומספר לחשי רפוי אחרים אפשריים לבקשה בידי מאמינים אמיתיים.

ניזם (הפאריס): ניזם יכול בקלות להתהפך לרשע. כאיש הבאשן הוא שונא ד"שים זרים ויכול להראות להם אך בוז. אולם אם מטרותיהם של הד"שים צודקות ומראות כבוד וגבורה ניתן לשכנע את ניזם לסייע, אפילו אם הוא שונא אותם אישית.

סעיד (סוחר סוסים): סעיד יכול לספק היכרות לראשי שבטים. בלי הכרות, הסבירות נמוכה שראשי שבטים ירצו לראות את הד"שים.

רשעים:

דמויות אלה הן בדרך כלל אויבים. רובם פשוט אנשים רעים, לא מפלצות מגעילות ומלאות רשע, ובמקרה הרע ביותר ישמשו ככלים ביד יצורים רשעים ועצמתיים אחרים. הדמויות השטניות היחידות באמת בעיר הם אלה שהושחתו ע"י ברימור, עובדי האש המגית, או כל דמות רשע מוחלט אחרת שבחרת למערכה (ראה רשעים מוחלטים, בחלק ההרפתקאות).

קאדי מחמת והמנאהיל: אלא אם הם ממעמד גבוה בעצמם או שהשיגו השגים או שבאו בשליחות ילארי אציל, יזכו הד"שים רק למעט כבוד והקשבה ממחמת. לרוב, המנאהילים הם מגעילים ורעי לב, לא ממש מרושעים אבל די שנואים. אם הד"שים הם לוחמים מעולים וערמומיים, הם יוכלו לשכנע את מחמת להפנות את שבטו ואת משאביהם לכיוון הרצוי בכך שיציבו להם אתגר של אומץ ולחימה בנשק.

אם הד"שים הם מדרגה נמוכה או בינונית, הם יהיו הקורבנות של מתיחות והתעללויות מצד מחמת ולוחמיו, ויאלצו לעמוד מול סגנון המנאהיל הקשות והרמאי במלחמות אמת ו"כאילו".

קאדי רזת: כשד"ש נתקל ברזת, הוא יתעצבן ויתיחס אליו בבוז לא מוסתר, יתגרה בו אולם לעולם לא יתן להם הזדמנות לפעול בגלוי. הוא רשע בודד, שקל לטפל בו למראית עין, אבל בעצם אנשי שבטו מחייבים לתמוך בו, אפילו אם הוא נורא בעיניהם. האתגר הוא להפטר מרזת מבלי להעניש את אנשי שבטו האומללים והתמימים.

ניזם אל חוסני (פקיד המס): כאן מתנכלת לד"שים בעזות מפלצת הבירוקרטיה הנוראית. ניזם רוצה להסתכל במטלטלים של הד"שים. ולפי מה שבדרך כלל יש בכלי דמויות, זה יגרום למאבקים.

אז ניזם מחליט שאולי חלק מרכושו של הד"ש מיובא מחוץ לאמירויות, וצריך לשלם על זה מכס. אלא אם יש לד"שים קבלות על מכס ששולם (כמעט ולא קורה, כי שומרי גבול לא טורחים לחפש בציוד של הרפתקנים), הד"שים יאלצו לשלם 5% מערך אוצרותיהם.

זה אינו זמן לריב. ניזם הוא החוק. אף אחד לא אוהב אותו, אך אף אחד לא יכול יסבול שחצנות וזלזול בחוק. אם הדב"ש יהיה קשוח נגד ניזם, אפילו דב"שים נחמדים יצודו אותו ויסגירו אותו לראמן אל־סאדם, השופט המקומי.

אם אין לד"ש כסף, הוא יכול בודאי ללוותו מדאוד או מחנאר המזדהים עם זרים הזוכים ליחס רע. או שניתן להפעיל את המזכיר, המופתי או ד"ש בעל מעמד אחר לעמוד בדרכו של ניזם, או שאפשר לרמות את ניזם בקשרים הפוליטיים שיש לד"ש.

בוזורג הנאנח: ביום, בוזורג עוקב ללא הפסק אחר הד"שים; בלילה, בוזורג הוא גנב ומרגל המתגנב לחדרם של הד"שים ומחפש ניירות בעלי ערך או אוצרות או סימן כלשהו שהקבוצה שווה התנפלות של חבריו הבנדיטים והשודדים. דמויות מדרגה נמוכה ההולכות בגפן עלולות להיות מותקפות. לבוזורג יש מספר חברים מהעיירה שישתפו פעולה עמו בעד מחיר נאות ואם הד"שים מאבדים את האהדה הציבורית בהיותם זרים, כופרים, גאים ועשירים או חסרי־כבוד.

יאסיר אל־אחמד מהרמות הצפוניות: יאסיר הנמוך, הבשרני, היהיר וחסר הפחד הוא ראש קבוצה של יותר מ־130 גזלנים שפושטים על קצוות הציביליזציה באזור זה. המטה הכללי שלהם נמצא בהרים כ־20 ק"מ מקירקוק. יאסיר הוא מניטייה ויש בקבוצתו אנשים רבים מאותה אמירות, כמו למשל קוסם־כוהן האש ושוליותיו המחופשים ליועץ ולמשרתיו. חבורתו של יאסיר היא מיוחדת בכך שיש לך תמיכה ממספר מגים מיומנים. הוא משתדל מאד לשמור סוד זה מרוב חייליו חוץ מהסמלים הקרובים לו ביותר, בהם הוא נותן אמון.

יאסיר הוא אדם ללא חוק וללא אלוהים, בעל־כבוד ונדיב לקציניו ולכלל כנופיתו, רוכב מעולה ומנהיג כריזמטי. יאסיר מעריץ אנשים אמיצים ללא חת, בז למאמינים האדוקים ובעל חולשה לסיפורי גבורה. בפשיטות שלו הוא ערום ואכזר, לא אכפת לו מחיי או רכוש קרבנותיו ונזהר (לפי עצת קוסם אחד) במקומות בהם כשפים מעורבים.

כאויב, הוא מסוכן ביותר. כחבר, הוא אמין אם הוא מכבד אותך, אם הוא הבטיח, אם מתייחסים אליו ולאנשיו בכבוד ובנדיבות ואם הכסף טוב.

שודדיו של יאסיר: 120ל1; שריון עור; מגן; קשת קצרה; חרב.

קציניו של יאסיר: 6ל2; 4ל3; שריון שרשראות, מגן, חרב, רומח.

מכשפים מגיים: 1ק2; 3ק; 5ק1; 9ק1; פגיון.

שומרי ראשו של יאסיר: 3ל5; שריון שרשראות + 1; מגן; חרב + 1; רומח.

יאסיר: 24ל; שריון שרשראות + 2; מגן + 1; חרב + 2; רומח + 1.

כל השודדים רכובים על סוסי רכיבה רגילים חוץ מהמפקדים והמכשפים הרכובים על סייחים טובים מאד ויאסיר הרוכב על סוס מעולה. שודדים של יאסיר הם מכל הבחינות כמו בחוברת הכללים למתקדם עמ' 46.

שודדים

אלה הם פושעים עם רקע ומיומנות של נודי המדבר, אבל ללא עדרים לדאוג להם. הם שודדים בפשטם על שבטי נוודים, ישובים ועיירות. הם מעריכים את מעלות הקרב והמסורת של הנוודים, והם לוחמי מדבר מעולים, אבל מתעלמים מפקודותו של אל־קלים - "לתקוף מאמינים אמיתיים אחרים, כלומר להביא כליה על עצמך". כדי להצדיק את השוד, המנהיגים מכריזים על הקרבנות ככופרים ללא כל הוכחה או סיבה, כך השודדים מחשיבים עצמם מאמינים אמיתיים. שודדים ניטיים זנחו לגמרי את התדמית המהוגנת והם פועלים בגלוי כשודדים. מצד שני, שודדים שמקורם באמירות ההבאשנית עשויים להיות אוהבי צדק וסדר, ולפעול בצורה סמויה וברשותו החשאית של האמיר מהבאשן.

ד"שים יכולים להיות מותקפים בידי שודדים כילידים או כמבקרי שבטי נוודים ועיירות, או כמטיילים וחלק משיירות. הממשלה מכריזה על מערכות צבאיות נגד השודדים, ביחוד באמירות ניטייה. בזמני מלחמה, הממשלה יכולה להעזר בקבוצות של שודדים כחבורות פשיטה, חילות עזר או שכירי חרב.

ד"שים יכולים להשלח ולבקש את עזרתם ויצטרכו להוכיח את תעוזתם וחכמתם הם כדי לזכות בה.

אבו (פרצוף סוס): אבו לעולם לא יסתכסך מיוזמתו עם הד"שים, אבל הוא משמש כחולית קשר עם הגנבים המפחידים יותר.

סוכני ברימור: הם אנשי עיירה נורמלים שאינם מודעים כלל לכך שהם משרתיו של ברימור. כל אחד מהם נושא עמו פגיון שנראה רגיל, ומתאים ללבוש הילארי, אבל זהו בעצם נשק נבון וקסום. כל סוכן מודאג באובססיביות שנשקו ימצא לידו בכל עת, ביחוד בשנתו, אבל גם זו לא תכונה מיוחדת כל כך בילארום.

כשברימור מציג משימה לסוכן, הפגיון מופעל בפקודה טלפתית. כל פגיון מכיל נשמה של קוסם שנוצח ע"י ברימור בתפשו אחרי אלמוות, ושכפוף לרצונו של ברימור בעזרת לחשים. פגיונות־הנשמה משתלטים על מוחות הסוכנים ופועלים על פי פקודותיו של ברימור. תחת פגיונות קסם אלה, על הסוכנים משתלטת ביעילות את אישיות נשמת הפגיון, המשתמשת בכוחות הקסם של הפגיון להגן על הנושא אותו ולאפשר לו להשלים את משימתו.

הסוכן אינו זוכר דבר מפעולותיו כשהוא נשלט ע"י נשמת הפגיון. מסיבה זו, הסוכנים מופעלים לרוב בשעות השינה. אם סוכן היה פועל בעירותו, הוא היה מאמין שהתעלף.

פגיונות נשמה: תבו' 15, אגו 12, רצון 30.
כוחות עיקריים: איתור קסם, איתור צדק, ראיית הבלתי־נראה.
כוחות מיוחדים: אשליה, ראיית רנטגן, העתקה.
הפגיונות משתמשים לרוב בכוחות אלה כדי לאפשר לסוכניהם למלא את משימתם, אבל, ההעתקה הוא כח שמור; אם הסוכן בסכנה שיתפס, הסכין מחזיר עצמו לבסיס מגדל השמירה, לשם שולת ברימור שוליה שיקח אותו מהר ככל האפשר.

ברימור

ברימור הוא קוסם אלפאטי שהוגלה, לאחר שנמאס לו להיות עוד אחד ממאות הקוסמים בדרגה ה־36 באימפריה האלפאטית. לפני כשמונה מאות שנים יצא ברימור בסודיות לקולוניה הניטיית עם קבוצת קוסמים, אלכימאים, מלומדים, מפלצות, זוועות ויצורים אחרים. מסורא־מן־ראא, ברימור ואנשיו עשו את דרכם לשפלה האלסיאנית הגדולה, שם הם זמנו יצורים קסומים מהמישורים היסודיים לבנות להם מבנה תת־קרקעי מורכב מתחת למישורי־המלח שכיסו את השפלה האלסיאנית.

מבנה תת־קרקעי זה מוסתר בתאזאמים עצומים המסופרים דרך מחילות־תולע למישורים אפלים, ולא ניתן להוציאם ממישור זה ללא לחשים קסומים ומשאבים שקשה מאד לתארם מחוץ לממלכה האלפאטית.

ברימור פועל בדרך הפארגון, מבקש להעשות בן־אלמוות בספירת האנרגיה. (ראה דרישות לדרך זו בעמ' 15 בספר האשף לשה"מ). המצב היום הוא כדלקמן:

שליחות: לברימור יש שתי אפשרויות בראשו. הראשונה היא שהוא יודע על ספירה־מישור שמימי בבעלות מכשף מקיסטני. לרוע מזלו, הוא אינו יודע את זהותו האמיתית של המכשף, או את מיקום המישור ספירה השמימית הזו. האחרת היא חרוז האבדון שברימור מצא את מיקומו, קבור עמוק מתחת לעיר סורא־מן־ראא. אבל החרוז הונח שם על ידי קבוצה של בני אלמות, והוא מאד יסודי בחיפוש אחר ההגנות שיש על החרוז. בעוד כמאתיים־שלוש מאות שנה - יצליח.

נסיון: ברימור המציא אלפי חפצים קסומים, כולם יחודים פחות או יותר, ביניהם פגיונות הנשמה שתוארו לעיל. הוא עדיין מחפש, אבל, אחר המכשיר שיהיה מקורי ללא ספק.

עדות: לברימור יש יותר מ־120 שוליות, תריסרים רבים שעברו יותר מ־12 דרגות בעת שרותם אותו, כך שדרישה זו הושלמה. שנוי האדמה ברדיוס של כ־160 ק"מ סביב ביתו ממשיכה מתחת לקרקע בקצב יציב. האזור של כ־30 ק"מ מהמבנה התת־קרקעי הראשוני מרושת כולו במנהרות מאוכלסות במגוון רב של תושבים, וכל העת מגיעים יצורים חדשים ממישורים אחרים. בקצב זה העבודה תושלם במאה או מאתיים השנה הקרובות.

משימה: ברימור מאמין שהוא הקוסם המוצלח ביותר (ועובר בהרבה את כל מתחריו) בטווח ה־1,600 ק"מ; אבל שמרן כתמיד, ברימור לא יעשה צעד אחד עד שהושלמו כל שאר הדרישות. ברימור עדיין מפחד מהתערבות של מתחרים ותיקים מהאימפריה האלפאטית והוא מתכוון להעמיס ולערום משאבי קסם, מחקר ובני ברית במשך מאות השנים הבאות בעודו מתכונן לצעד האחרון.

משחק: לשחק קוסם בדרגה ה־36, את צבא שוליותיו, לגיונותיו וכל יצוריו הזעירים והאימפריה התת־קרקעית שלו זו בעיה די מעייפת.

ראשית, דמו לעצמכם קומפלקס עירוני בגודל עיר מודרנית שנמצא מתחת לקרקע ושתושביו הם מפלצות - אלפים מהן בכל גודל ובכל צורה.

שנית, דמו שכל הקוסמים הרעים, האדונים הרשעים והאינטיליגנטים המפלצתיים בכל המודולים של מו"ד, כולם מרוכזים במקום אחד, ועובדים למען ברימור.

שלישית, דמו לכם קוסם רשע כמו ברימור אבל לגמרי הגיוני, מעשי וזהיר, שלא משאיר דבר למזל.

רביעית, דמיינו קוסם רב כח כברימור שצבר משאבים וקסמים ובני ברית במשך שמונה מאות שנה, והוא אוגר אותם לאט לאט ליום בו הוא מתכוון לעמוד כנגד כל הקוסמים מעולם המו"ד ואולי גם כל האימפריה האלפאטית.

קשה למחשבה כמה שיהיה, זכרו שזה כלום בהשוואה ל־1,000 הקוסמים מדרגה 36 המרכיבים את מועצת המגים של אלפאטיה.

שמרו על ברימור כסוד מפני השחקנים ודמויותיהם. ההתנגדות הגדולה ביותר של ברימור היא לגלות את זהותו עד שיהיה מוכן לעמוד מול כל משתמשי הקסמים במרחק 1,600 ק"מ לערך, והוא מכוון את כל מרצו להשלמת משימה זו.

חשבו על האימפריה התת־קרקעית של ברימור כאטלנטיס לא־נראית ולא ידועה. שוליותיו וסוכניו של ברימור יכולים להיות אחראים לחלק גדול ביותר מהבעיות המכושפות והחשוכות בחלק זה של עולם המו"ד בכמה מאות השנים האחרונות, אבל עקבותיו הוסתרו היטב. יצוריו הקטנים כמעט אינם מזוהים, ותמיד עובדים דרך מתווכים. כשהם מתגלים הם לעולם לא נלקחים בשבי חיים, ונדמה שהם עבדו לבד תמיד. לעתים יכולים הד"שים להתקל באיזה רמז לדמות מכשפת ואפלה, או לקבל נבואות עמומות לגבי קץ ילארום בעתיד, או להשתמש ב*שיחת מתים* על יצור זעיר שמת, כדי לגלות רמזים המראים על קנוניה במימדי ענק, אבל הם אינם מתקרבים לעולם לגלות מה קורה באמת.

הכנותיו של ברימור להגיע לדרך פראגון כנראה יושלמו בעוד כמאתיים שנה - בדיוק כששליט המדבר צובר כוח באדמות מערבה לאמפריית דרוקין. כמה שברימור הוא רגיש ושמרן, הוא יחכה לבטח עד שהקונפליקט הזה גמר את הכוחות והמשאבים של המעצמות הקרובות לפני שהוא עושה את הצעד. כך שבעקבות שליט המדבר, רשע ענק אחר יכול לעלות ולאיים על עולם המו"ד.

לטא־אישים אלמתים: לא בדיוק דב"שים, אבל מפלצות אלה הן חדשות רעות אם הן מתחילות להישפך מהניקבה ולעשות טרור באנשי העיירה. הזומביים הם מיטרד, אבל צוות המנזר יוכל להשתלט עליהם. לטא־אישים זומבים קוסמים וכוהנים זה כבר נושא אחר. אם אין בנמצא עזרה מדרגה בינונית או גבוהה של לחשים, הצעד החכם ביותר עשוי להיות נטישת העיירה, שימוש בטקטיקות מעכבות והמתנה עד שתבוא עזרה.

גזע הלטא־אישים עצמו עתיק מעבר לדמיון, קבריהם נמצאו מתחת לשכבות קרח לפני 4000 שנה כשעולם ביצת־השחור היה עדיין בחיתוליו. צאצאיהם עדיין חיים בחלקים מעולם המו"ד אפילו שהם התדרדרו לברבריות.

כשהם מתעוררים משינת המות העמוקה, הלטא־אישים מבולבלים ממה שהם עלולים למצוא. אדמת הביצות שלהם נעלמה והוחלפה במדבר מאוכלס ביונקים נוראים הלועגים לצורת הלטא־אישים. הם מוצאים שאינם חיים באמת, אלא מוחזקים בעזרת קסמים עתיקים, ערים מחדש רק כדי לשמר את קדושת קבריהם.

הלטא־אישים עשויים להגיב במספר אופנים ליקיצתם:

* יתכן שהם יותר ממרוצים לחזור לקברים, ברגע שיושב הטוהר לקברם.

* יתכן שהם יאבקו בצורה אינסטינקטיבית להשמיד את העולם הזר שגילו.

* יתכן שכוהני ומכשפי הלטא־אישים חושבים שיוכלו לבסס גזע חדש של לטא־אישים בעזרת מיטת עור הלטאה שלהם.

דב"שים אחרים

שיירה: שיירה אחת או יותר תמיד עוצרת ללילה בקירקוק להשקות את החיות, לשטוף את האבק מהם ולטעום ארוחה טובה ומעט רכילות. הד"שים עשויים להגיע כחלק משיירה שכזו. סוחרים, פועלים, שומרים, הם בדרך כלל לוחמים טובים עם קצת שריון ויכולים להיקרא להגן על העיירה במקרה של התקפת שודדים או מפלצות. קבוצת הצליינים והמטיילים נותנת לשה"מ יד חופשית להוסיף דב"שים נוספים כרצונו להרפתקאות שלו. מעבר לכך, מטיילים וצליינים רבים מתחפשים במסורת סיפורי האגדה הילארים; סוחר שטיחים עשוי להיות בעל דוגמאות מרבדי קסם לחיל־האויר המתפתח של הסולטון או הצליין־תייר המתרברב יכול להיות מכשף רשע שמתכוון לפתור את המסתורין של הניקבה והמגדל.

התחפושות

נסיעה במסווה היא דבר מקובל על הרפתקנים, מרגלים, פושעים, פליטים ומורדים. מספר גדול של דב"שים שהשחקנים יתקלו בהם, לא יראו כלפי חוץ כפי שהם באמת.

זהו כלי יעיל בתכנון הרפתקאות. לד"שים תהיה הזדמנות להסיר את המסווה ולהביא לידי הצדק, פושעים נמלטים, מרגל אלפאטי או עובד האש המגית. הם גם עשויים לפגוש אנשים מיוחדים ומוכשרים המטיילים במסווה כדי לא לסחוף תשומת־לב כמו שולטנים ווזירים הבודקים את בריאות ואושר נתיניהם, מכשפים מקיסטנים הרוצים לשמור על פרטיותם, מלומדים זרים והרפתקנים המחפשים עקבות עיר עתיקה או נסיכים־סוחרים המלווים אוצר בדרכו לארמון. לא כל הנמלטים הם רעים. יש ביניהם קורבנות של וזירים רעים או סוחרים רבי־עוצמה; יש מתחזרים מיואשים שנדחו על ידי הורים קרי־לבב. יש קרובים שנשבעו לנקום את דמו של נרצח במשפחתם; יש נסיכים מוברחים מעינם הצרה של שליטים מושחתים. הודעות מיוחדות בדרך כלל מועברות דרך שליחים במסווה כדי למנוע התערבות של סוכנים לא רצויים.

ישנם זהויות מסווה נפוצות כמו עוסקים בחליפין, אנשי מיסטיקה תוהים, חלוצים, תלמידים, פועלי שיירות, משרתים או עבדים, אישה זקנה או איש זקן, סוחר - תפקידים שמבטיחים מידה לא מבוטלת של נסיעות ושאינם מושכים יותר מדי תשומת לב. לרוב דמויות מוסוות אלה צריכות להיות מתוכננות כחלק מההרפתקה וההכנות, אבל דמויות מוסוות הם חלק כל־כך טבוע בהרפתקאות ילאריות שניתן לאלתר כזו באותו רגע, כמודיע, כבן־ברית או כאויב.

השיירה ההבאשנית: נורי אבן־ג'מאל משבט האוואמיר של הרובע הריק הוא מנהיג השיירה. הוא תמיד חמוץ, וזועף ונוהם לפני כל מילה שהוא מוציא מפיו. כינויו להב־השן, בא מהתלהבות היתר וחוסר האבחנה של הנפת חרבו על קרבנות שונים. מלווה בשומר צמוד מאנשיו, נורי מוביל שיירה מהבאשן בדרכו לסלניקה עם משלוח של קפה ותבלינים. כמאמינים פנטיים ותומכי הקרובים, נורי ואנשיו מאד עוינים זרים וכופרים, עולבים בהם וקוראים עליהם תיגר בכל הזדמנות. למרות שהם רעים, חסרי חוש הומור ומסורתיים מאד, ההבאשנים הם בכל זאת ילארים אדוקים ובעלי־כבוד.

מסעו של האלכימאי: עוראבי אל־שוקרי, אלכימאי מילארום, הוא מקיסטני עם זיפי זקן ארוכים ולבנים שזכה לכינוי "אצבע הגיר" מכך שהוא תמיד רושם הוראות, פקודות, נוסחאות ורשימות מלאי על לוחות שהוא נושא עמו. עוראבי הוא ספק אלכימאי עשיר, העובד תחת חוזה עם משרד הכשפים וגילדת המכשפים, ויש לו הרבה קשרים בעלי השפעה בשתי הקבוצות.

שיירתו של עוראבי כוללת שתי עגלות גדולות, 20 חיילים־שכירים, שוליות רבות והרבה הרפתקנים המטיילים עם עוראבי ומארגנים מסעות קצרים לאדמות מסוכנות יותר.

עוראבי מטייל עם מעבדה אלכימית קטנה, ספריה, ציוד מכשפים, ושיקויי קסם למיניהם. הוא מודיע יעיל, מספר אגדות ושמועות על מעשי קסם ואוצרות ויכול לספק שרותים אלכימיים בסכום סמלי. הוא יכול לקנות מרכיבי קסם נדירים במחיר סביר או להעסיק הרפתקנים שישיגו אותם בשבילו.

החייל הנוקם: הלוחם נראה בקירקוק מקלל ונשבע לנקום במישהו שפגע בכבוד אחותו. המישהו הזה יכול להיות איש עיירה פשוט או חייל ממשמר הכבוד של קאדי ראמן. החייל הוא כפי הנראה חלש מכדי לנקום בכוחות עצמו ולכן הוא מבקש את עזרת הד"שים בעד דינארים או כענין של כבוד. או שהחייל יכול להיות חזק מדי לקרב הוגן עם הקרבן המיועד - אולי דב"ש שהתחבר עם הד"שים ועכשיו יצטרכו לעמוד נגד החייל כדי לאזן כוחות. נקמה וכבוד שהוכתם הם גורמים מניעים חזקים מאד במערכת הילארית.

הנסיך המחופש: טריק ידוע מאגדות־ערב הוא להחזיק יורש עצר רחוק מכס אביו, במקום מחבוא רחוק, המחכה להזדמנות לחזור לממלכתו ולחטוף את השלטון מידי וזיר רשע שהגיע לעמדת כח בדרך שפלה ומושחתת. אם הנסיך מחבב את הד"שים או אם הם מסתדרים לו בתכניות לתפיסתה המחודשת של השלטון, פגישה עם הנסיך המחופש יכולה להתחיל מסע שבסופו של דבר יעמיד את הד"שים במיקום קרוב לשליט, כתומכים אמינים ושותפים קרובים.

הילד הרוצה להצטרף לקרקס: דב"ש מקסים הוא הילד היתום שמתחבר לחבורה, מתלונן שהוריו המאמצים מתאכזרים אליו, ומתחנן שיאפשרו לו להצטרף אליהם, לקבוצה של גיבורים רומנטים שכמותם. אם תצליח לקרב את הד"שים שלך לחבר הקטן המקסים הזה, תוכל לצפות שעות רבות של מעשי גבורה, עוז ועוד מעשים שכאלה מצד הד"שים כשאתה משליך את הילד לצפורני חוטפים נוראים, חיות טרף איומות, או קסמים ומעשי שטות מפתים. ילדים כאלה תמיד זוחלים

לחורים שהם קטנים מדי להרפתקנים המבוגרים, או שהם נחטפים וצריכים הצלה או שהם מחפשים את הוריהם האמיתיים באמצע מסעות ודברים המזעזעים את העולם. אף אחד לא יכול לסבול מצב שהרשע המוחלט מאיים על ילדים קטנים.

גברים, נשים וילדים רגילים: אנשי עיירה נמצאים בדרך כלל רק כדי שניתן יהיה לאיים עליהם, או שיהיו קרבנות לרשעים, אבל שה"מ בעל השראה יכול ליצור גיבור אציל, בכך שיחמש אם או אב בכלי ביתי ויתקיל אותם בצרה, איזה חיה שבאה לאכול את הילד, או אוצר משפחתי אחר. לרע המזל, בדרך כלל צריכים האנשים הפשוטים האלה למות באצילות כדי לנער את ד"שים משלותם לגבורה, אבל תמיד נחמד להפוך שולחנות ולהציל ד"שים בעזרת קהל איכרים שרץ עם לפידים וקלשונים.

מדריכים ועובדים פוטנציאלים למסעות: מלבד המזכיר, המופתי, דאוד, תנאר וד"בשים הרפתקנים מיומנים אחרים, יש לוחמי שבטים ובני עיירה היכולים לשמש כמדריכים ועובדים המכירים את השטח המקומי ואת מזג־האויר. חלקם יכולים להיות לוחמים מוכשרים (לג־3) או אנשים רגילים. לחלק יש נשקים, שריון ובהמות רכיבה, חלק צריכים שיספקו להם ציוד כזה.

רעיונות להרפתקאות

הרעיונות הבאים יכולים להתפתח להרפתקאות תוך שימוש בקירקוק כמקום הפעולה.

שודדים בפשיטה: בציר המצורע מבחין בשיירה עשירה במיוחד או בד"שים עם משאות כבדים הנכנסים לקירקוק והוא רץ ליצור קשר עם מנהיג השודדים. המנהיג ואנשיו מתכננים פשיטה על הקרבנות המניחים שהם בטוחים בעיירה. התכנית עשויה להשען על מיומנויות גניבה או על רכיבה מהירה והחלטות תכמות, או על תוקפנות ומספר אנשים גדול.

פשיטות אלה הן בקנה מידה קטן (10־40 שודדים), אבל קבוצה כזו שנתמכת בכמה קוסמים היא אויב רציני. ד"שים נתפסים בדרך כלל במיטה במקום שלא מוכר להם, יחד עם אנשי עיירה אחרים הנתונים בפניקה.

אם קירקוק מוצבת בניטייה, קבוצות שודדים גדולות (100־300 שודדים עם תמיכה קסמית) מסתובבות ולועגות לשלטון החלש; קבוצה שכזו עשויה לתקוף את קירקוק באור יום. באמירויות אחרות קבוצות שודדים גדולות שכאלה מופיעות רק בזמנים קשים של בצורת או משברים פוליטים. שודדים מיואשים במיוחד כשהם מתקיפים למצוא אוכל. ד"שים יכולים להיות מוצבים במיקום מסוים לשם הגנה, או נקראים לעזור להכין את מערכות ההגנה של העיירה נגד פשיטה פוטנציאלית.

מפלצות בפשיטה: המדרונות הצפוניים של האלטן־טיפים הותקפו ע"י שבטי גובלינים שנתמכו בענקי ההרים. הד"שים מקבלים הוראות מפטרון להכין את הגנת קירקוק ולחקור סיבות ואפשרויות להתקפות אלה של הגובלינים.

בסצינה זו יתכן סדר המאורעות הבא:

1. להגיע לקירקוק, לפגוש דב"שים חשובים.

2. סריקה בהרים מסביב ופגישה עם חיל־חלוץ של חבורת הגובלינים וצבאם (שביית שבויים ותגלית שהם בעצם מורעבים). חזרה לקירקוק והצבת הגנות.

3. הגובלינים מגיעים לעיירה. ענקים בני־בריתם קופצים על החומות אבל נסוגים בהתקפה נגדית.

4. מיעוטי מספר, הד"שים מוכרחים לעקב את האויבים או להיות חכמים. הם יכולים ליצור הסחת דעת הגובלינים ע"י הצעת אוכל או ליצור קשר עם הענקים ולהסביר להם שהגובלינים משתמשים בהם כלוחמים בעוד הם יושבים ומסתכלים. ענקים מתקיפים גובלינים. אופציות נוספות הן לשלות פשיטת יום רכובה לתוך מחנה גובלינים, להשמיד מנהיגים ובכך לשבור את רוחם, או ליצור קשר עם הענקים ולהציע להם עסקה משתלמת יותר. ענקים מצטרפים לד"שים בהגנה על העיירה. ד"שים רוכבים על גב הענקים ובכך מורידים את מורל הגובלינים. אחרי ניצחון זוהר, מוחץ, ענקים מרכיבים את ילדי העיירה על גבם ונעשים למאמינים אמיתיים.

חלק מהסצינה הזאת מעולה לעריכת קרבות בקנה־מידה רציני בעזרת "מכונת המלחמה".

ביצת הרוק: רועה רץ לתוך העיירה, "מצאתי ביצת ענק בהרים". כפריים עליזים בעלי חלום של התעשרות מיידית, יקחו עגלה ויצאו לראות את הביצה.

גב' רוק חוזרת הביתה וכועסת מאד. היא מחפשת מסביב ומוצאת את הביצה בסככת העיירה. לאחר שבירת כמה בתי מגורים והריגת כמה אנשים בעיר, הרוק מתיישבת לחמם את הביצה שתבקע. אדון רוק מצטרף אליה.

הד"שים מקבלים משימה להפטר מהרוק כך שאנשי קירקוק יוכלו לחזור למנוחתם. כמו כן, הסולטן יתן סכום גדול בעד ביצת רוק לא שבורה.

לסצינה זו, דב"שים בעלי עוצמה כדאוד, מוסטפה, מורד, תנאר, צריכים להיות רחוקים בעסקיהם. הרוק (עמ' 58, בספר הכללים למתקדם). כדי להקשות את המשימה, החלף את ביצת הרוק בדרקון קטן ובזוג הוריו הענקים במקום זוג העופות.

בכל מקרה, רעיון החיה המעופפת הענקית הסובבת סביב קירקוק היא מושג די מפחיד. כל דבר מלבד נחיתה מושלמות, יכול להוריד שניים־שלושה בתים. ואמבט קטן של חול בשוק הכפר יכול להשטיח בתים בכל רחבי העיירה. הסימפטיה הטבעית להורים וילדים מקשה את משימת הד"שים ועושה אותה קצת יותר מ"לצלות מפלצת".

הבן האובד: הפטרון שלך (שייך או מעסיק) קיבל דו"ח שטבעת השייכת לבנו האובד משכבר הימים נראתה ליד עיירת קירקוק. הד"שים נשלחים לראות אם יוכלו אולי להתחקות אחר עקבותיו של הבן האובד.

מה שהפטרון לא אמר הוא שבנו האובד ברח בגלל שאביו צווה עליו להתחתן עם בת מכוערת של איזה אציל חשוב, כתחליף לעלמה אותה הוא אהב. העלם האומלל חי בקירקוק כמטפל בחיות בפונדק הסוחרים, מקוה שאביו יתרצה יום אחד אך פוחד לחזור למולדתו.

מציאת הילד תלויה בעבודת בלשות בין אנשי העיירה. הרקע של רוב האנשים הוא ידע כללי, מכיוון שרובם נולדו שם ושייכים לאותו שבט. רק זרים בעיירה יכולים להיות נסיך מחופש, ורוב הזרים הם אלה שהגיעו מגילדת הסוחרים להפעיל ולנהל את פונדק הסוחרים.

התאור הפיזי שניתן לד"שים הוא עמום מכדי לשמש אותם. לחשים הפועלים על המות, חיפוש ברכוש הפרטי, הכנסת הצהרות מכוונות בשיחה רגילה, או טקטיקות אחרות, כולם שמישים.

לבסוף, הנער לא יתגלה ולא ישוב לאביו עד שהוא בטוח שיוכל להנשא לנערה שאהב. זו אינה התנהגות הולמת של בן לאביו, והד"שים יכולים לנטוע בו רגשות אשמה כדי שיחזור, אבל שחקנים עם לב רגיש ורומנטי ירגישו סימפטיה, ויתיצבו בפני דילמת כבוד עזה.

ריב השבטים: לוחם מכובד ושומר אישי של קאדי מסוים הורג את בנו של קאדי אחר בנסיבות מפוקפקות, הקאדים מחריזים על מאבק, ושלום העיירה מתערער. כסוכנים של האמיר/ראש עיירה/מזכיר פרובינציאלי, הד"שים נשלחים לחקור את מקרה הרצח ולהרגיע את הרוחות.

השומר האישי מכחיש את הרצח למרות שאין תמיכה באליבי שלו. בעוד הד"שים חוקרים את תעלומת הרצח, המאבק בין שני השבטים מחריף, ומגיע עד מצב של כמעט מלחמה.

המצבים יכולים להשתנות בין התקלויות של חקירות (במקום הרצח, גבית עדויות) התקלויות דיפלומטיות (בקשת איפוק מהקאדים השונים - והשגחה של אי־גרימת לעלבון לצדדים השונים) ופעולות שבהם אנשי שני השבטים עומדים זה מול זה.

העובדה היא, שתיאטי וקוסם עשו קנוניה להתחזות לשומר ראשו של הקאדי ולהאשים אותו ברצח ובכך רצו לגרום לריבויות שיחריפו את המצב הפוליטי המקומי. אם הד"שים יצליחו לחבר את כל פיסות המידע לגבי ההתקפה וגלוי ההתחזות, הם יכולים להביא את המקרה לשופט או למזכיר המחוז. כמובן שהנאשם יפריע למשפט בהתקפה מיואשת ונסיון בריחה, אם נראה שהד"שים הביאו עובדות ברורות, המצביעות על הנאשם ללא ספק.

הבאר המורעלת: באר הנביא הורעלה! זה אמנם לא מאיים על בני האנוש, כי מימיהם מטוהרים בצורה שיטתית, אבל החיות האחרות בהחלט בסכנה. האמיר הוציא קריאה לנזירים להתמודד עם צרכים מיידים אבל מקור ההרעלה מוכרח להמצא ומוכרחים להפטר ממנו.

סוכן של ברימור נשלח לבאר לשלוף משם את מיתות עור הלטאה האגדית. כמובן שהסוכן הפריע להוא־אשר־לא־יופרע; רק כח ההעתקה של פגיון הנשמה הוא שהציל את חיי המסכן. כעת הטומאה של אלה האמורים־להיות־מתים מלאה את מי הבאר וזה רק ענין של זמן לפני שלטא־אשים הזומביים ואדוניהם דמויי־הליץ' יתחילו לצאת מהבאר ולשוטט עקומי־רגלים, נעולים על החזרת הממלכה העתיקה של גזעי הזוחלים.

המבצר ההרוס: כתבים תיאטים אומרים שאוצר המבצר של קירקוק מעולם לא נמצא. במקום זה, המכיל אוצרות, יתכן ששמו חפץ לשמר את הפסל בצבע הנחושת, היצירה שנמצאה בקרבת מגדל עתיק של הקוסם ושהקאדי הנוכחי תובע עליה חזקה כ'אוצר מקומי'. האגדה מספרת שהחפץ מקולל, אבל הוא מפתח למציאת אוצר גדול מספיק לרכישת אימפריה.

כמובן שאם הפסל נמצא במבצר, הוא נשאר כרכוש העיירה. קשה למדי להפעיל חפירה מסיבית מבלי להסב תשומת לב, אבל ד"שים נבונים ורודפי בצע ימצאו דרך. או שהמבצע ינוהל בצורה חוקית, עם קבלת רשיון ממשרד הפרובינציות והקאדי המקומי לחפור, ובקשת עזרה מאנשי עיירה בחפירות.

כמובן, מי יודע אילו סוגי זוועות יצאו מהמבוך הקבור מאות בשנים. והמלכודות והשומרים של האוצר יהיו בודאי מפחידים למדי. והפסל עצמו גם הוא מביא חדשות רעות.

כולם להתכונן למישור יסוד האש: זוכרים את מוסא העור, הקבצן שהולך ומקשקש בשפת מישור האש היסודית? ובכן, סופסוף הוא נזכר מה זה היה שהוא רצה לומר, וזה פותח מחילת־תולע למישור האש. נחשו איפה נמצאים הד"שים כשזה מתרחש?

אלא אם צופים מראש את אשר עומד לקרות, בעזרת כמה נבואות עמומות, השחקנים יחשבו שזה די שרירותי. (כמובן שזה שרירותי. אף אחד לא רוצה להגיע למישור האש מרצונו. זוהי דרך מתוחכמת לשלות ד"שים מדרגה גבוהה להרפתקה מענינת).

הקורקוביטים המכושפים של אל־קלים: בהרפתקאותיו של אל־קלים הוא נתקל בהרבה אפריטים שהוא נפטר מהם ע"י סגירתם בבקבוקים קטנים (קורקוביטים) עם פקקים שנסגרו הרמטית בלחשים, ובכך נפטר מדרכיהם המוטעות והרעות. פסקה אחת בנחמה מתייחסת להשלכת הבקבוקים האלה בידי אל־קלים לבאר עמוקה.

האם הבאר של הנביא המאמין יכולה להיות הבאר הזו? בקבוק שמכיל אפריט כזה יכול להיות בעל ערך למישהו הרוצה לבקר במישור היסודי של האש, או שהוא אמיץ (או טיפש) מספיק להתמקח עם אפריט.

הבקבוקים נמצאים שם, לכל הדעות, אבל יש שם גם הרבה לטא־אישים שקמו לתחיה. ראה את *הבאר המורעלת* לפרטים נוספים.

רוחו של מגדל השמירה: גילדת הקוסמים/ קאדי ראמן/ תלמיד גלנטרי במסווה, שוכרים את שרותי הד"שים לעזור בחקר המיסתורין והקסמים של מגדל השמירה. סדר מאורעות יכול להיות כדלהלן:

1. הגעה וגילוי המוזרויות המדהימות של מגדל השמירה ממקור ראשון. משהו מפחיד אבל לא מסוכן מדי קורה.

2. גישוש אצל דב"שים לגבי אגדות המהלכות על המגדל, מקבלים הרבה קשקושים וכמה ידיעות מועילות.

3. הד"שים מוצאים סוכן של ברימור בחדריהם, מחטט בחפציהם בשעות הקטנות של הבוקר. מתחיל קרב. הסוכן בורח באשליה נוראית ובהעתקה, ומשאיר את הד"שים תמהים ומבולבלים.

4. הד"שים ממשיכים לחקור לגבי המגדל. ברימור מקריב סוכן, בשלחו אותו להתקיף את הד"שים במבוכים העמוקים, ומשאיר הוכחות לכך שהסוכן היה קוסם מטורף שגנב דברים מאנשי העיירה וקידם את הפצת השמועות לגבי המגדל במטרה להסתיר את מקום המתבוא של צפונותיו. הד"שים הורגים אותו, פגיון מחזיר עצמו בהעתקה. הד"שים נשארים עם המת לבדו.

5. אם הד"שים ממשיכים בחקירה, ברימור שולח שוליה וצוות יצורי יסוד האש לעשות עליהם מתקפה (אמבוש) במבוכים העמוקים. ניצולים מדרגות נמוכות צריכים להזעיק עזרה. דמויות מדרגה גבוהה הנשארות בחיים וגם שלמות, מקבלות טיפול מלכותי.

6. ברימור עצמו מגיע עם צבא של משרתיו המגעילים ושוליותיו רבי העוצמה. אולי הם משמידים את המגדל, העיירה והד"שים. אולי הם מתרשמים מהד"שים, ומחליטים לעזוב את מבצע קירקוק. בכל מקרה, ברימור יוצא בחיים וממשיך בתפקיד הרשע המוחלט (הנצחי) במערכה.

... ומעט רעיונות קצרים

זה רק משחק...: ד"שים המקבלים את הזמנת האירות של קאדי ראמן מוצאים עצמם מוזמנים (אתגר) להצטרף לכוחותיו של קאדי ראמן במלחמת הדמי בחגיגות המסע של הנביא בשבוע הבא. למרות ההבטחות של כולם שזה רק משחק, הם מגלים שמחמת והמנאהיל משחקים ברצינות, ושחוש הכבוד שלהם גמיש מאד.

המזכרת החסרה: השושנה הנצחית, מזכרת מביקורו של אל־קלים בקירקוק, נגנבת מהמנזר באותו לילה. אגדות מספרות על כוחה להחזיר לתחיה, אבל כהני קירקוק יודעים שלא כדאי לשחק בחפץ אגדי שכזה. מי לקח אותה? ומדוע?

רדיפת מפלצות בשם הצדק: מפלצות (יצורי ענק, חרקים, זוחלים, גובלינים, תולעים סגולות, טרולים, ענקים או משהו מקורי ואקזוטי) מתקיפים שיירה ליד קירקוק. הניצולים מדדים לתוך העיירה עם סיפורים הטרגי. המזכיר, המופתי, ו/או הקאדי מארגנים קבוצת גיבורים אמיצים לרדוף ולתפוס את היצורים הפוגעים בנתיב המסחר העיקרי.

מכסחי שודדים: גילדת הסוחרים מחליטה שלשודדים (בקבוצות) יש כנראה קשרים בתוך העיירה. ד"שים נשלחים לעיירה בתחפושת לגלות את איש הקשר הפנימי.

ראש השבט העוין: מחמת מהמנאהיל יודע כנראה את מיקומם של הריסות עתיקות יומין. מישהו צריך את המידע ומוכן לשלם לד"שים שישיגו אותו. כדי להשיג אותו ממחמת עליהם להשיג הזמנה לפגשו, להתמודד על פגיעותיו, להרשימו בגבורתם, ואז להתמקח או לסדר אותו כך שיגלה את סודו.

מערכה בילארוס



הצבת מערכה בילארוס

כאן תתקלו בכמה הצעות וקוים מנחים להצבת מערכה אישית משלכם בילארום.

מה אמורים השחקנים לדעת?

חוברת מערכה זו מיועדת לשליט המבוך. אבל אם דמויות השחקנים במערכה שלך, הם ילידי ילארום, חלק מפיסות המידע בחוברת צריכים לחיות ידע בסיסי לדמויות אלה.

לפני שתתחיל את המערכה, תזור על הרשומון של ילארום והחלט אילו מהחלקים צריכים שחקניך לקרוא ואילו אסורים לעיניהם.

תלוי ברקע ובהשכלת הדמות, ילידי ילארום צריכים להכיר חלקים שונים מהנושאים שכוסו ברשומון זה. לדוגמא נווד אלסיאני לא אמור לדעת הרבה על הממשלה ועל פוליטיקה.

דמויות זרות מכירות את ילארום רק משמועות, כידוע לנו - מקור לא מהימן. לדוגמא לגבי סוג המידע שיש להם על ילארום - ראה את *מה שכולם יודעים על האמירויות.*

קטעים מסוימים בחוברת (שמסומנים באותיות אלכסוניות) מיועדים במיוחד לשה"מ ואין לתת לשחקנים לקרוא אותם. נוסף לכך אסור להם לקרוא את החלקים: *עיירת קירקוק* או *מערכה בילארום.*

רשומונים לאומות עולם המו"ד מציגים בעיות לשה"מ שבהן הוא לא נתקל בהרפתקאות. במודול, לשחקן פשוט לא הותר לקרוא אף פסקה בחוברת. ברשומון, על השחקן לדעת חלק מהמידע המוצג כדי שישחק כמו שצריך. הכמות והרקע שהדמות תוכל לקרוא תלויה בך.

בחירת תקופת זמן למערכה

הרשומון מציג את ילארום במאה ה־11 א'כ. אולם, התרבות הילארית יציבה ומשתנה במעט מאד, אפילו במשך מאות בשנים. התקופות המוקדמות והמאוחרות מציעות אפשרויות מיוחדות למערכות:

לפני אל־קלים (לפני 800 א'כ): רוב ילארום מאוכלסת בקושי בשבטי נוודים שרבים כל הזמן בינם לבין עצמם. מפלצות ומכשפים מאכלסים את האזורים הנידחים. רק בקולוניות האלפאטיות והתיאטיות יש התישבויות משמעותיות. אין ממשלה מרכזית, ומסחר שיירות הוא הרפתקה מסוכנת ביותר. אין אמת נצחית או חלום נצחי שיחבר את הילארים ביחד. הלוחם הילארי הוא חזק אבל עדין לא מאורגן כפי שאח"כ יהיו צבאותיו שיפחידו את העולם כולו. זוהי מערכה פתוחה, מתאימה במיוחד למשימות המדבר הנידח ולציד אוצרות ומאבקים בין־שבטיים בסדר גודל קטן.

בתקופת אל־קלים: מערכה אפית יכולה להתפתח, מיד לאחר עליתו של אל־קלים, איחודם את אנשי ילארום, תבוסת השליטים הקולוניאלים הזרים, והמסע לבני־האלמוות בשם אנשי האומה. מערכה כזו כוללת הרבה לוחמת אנוש מול אנוש ודיפלומטיה, עם מסעות מעטים לבקשת עזרה קסומה. בשלבים מאוחרים של חיי אל־קלים, שותפים או תלמידים של אל־קלים יכולים להתבקש לצאת למסע, בכל דרגות הנסיון, בכל עולם המו"ד והמישורים השונים, בחיפוש אחר מידע, בני ברית, ויצירות שיעזרו לו במסע בדרך השושלתן.

המאה ה־13 א'כ: בתקופה זו המכוסה במלחמה האפית נגד שליט המדבר, מערכה הפושטת על כל עולם המו"ד הידוע, ולבסוף מתפתחת בשלוש הרפתקאות של "מיצוב" *שליט נודי המדבר (X4), מקדש המות (X5) וחץ אדום, מגן שחור (X10).* מעט ממערכות המו"ד האחרות הן כה מפותחות ומפורטות. *חץ אדום, מגן שחור* כולל אפילו מפת 80X53.5 ס"מ של עולם המו"ד, גבולות וסדר הקרבות

בשביל הפלוגות של עולם המו"ד, ומאפשרת להשתמש ב"מכונת המלחמה" להלחם מלחמת עולם כרקע למערכה.

ילארום בתקופה זו נחלקת לשני חלקים נשלטים. אחד הוא בשליטת סיעת הקרובים, שעלתה לשלטון בילארום, והשניה היא בשליטת המטיפים, אשר שורדים כעוברי חוק בין שבטי נוודים מסורים ומאמינים. הקרובים נוטים לעשות יד אחת עם שליט המדבר (הרשע המוחלט של המערכה ההיא). המטיפים ישארו ניטרלים עד שישתכנעו ברשע של שליט המדבר ואז יצטרפו לשאר אומות המו"ד בהתנגדותם לשליט המדבר.

מערכה ילארית בתקופה זו צריכה להחזיק ד"שים מרקע המטיפים שינסו להדוף את הקרובים העולים ומשתלטים ולהקים מחדש את מפלגתם כשליטי ילארום. לבסוף, על הד"שים להצטרף למלחמה נגד שלטונו של שליט המדבר.

שילוב דמויות שחקנים במערכה

מאיפה הם? אם דמויותיך הם ילידי ילארום, סביר שהם מתחילים בדרגה הראשונה. אם הד"שים מבקרים בילארום ממדינות מו"ד אחרות הם יכולים להתחיל בדרגה הראשונה, או, לחליפין, להגיע כדמויות מוכנות למערכה.

למה הם פה? שה"מ צריך לדעת את בסיס המניע של שחקניו, כך שיוכל להתאים את ההרפתקאות לטעמם של השחקנים. כל אחת מ־3 הסיבות השונות דורשות הרפתקאות שונות.

* לאסוף שלל וכח: שחקנים בדרך כלל מעוניינים ביותר במציאת אוצרות ובהריגת מפלצות רעות כדי שיהיו דמויות מתקדמות ומפורסמות יותר. הרפתקאות במדבר נידח והכוללות חפצים קסומים מתאימות ביותר לשחקנים שכאלה.

* להציל את העולם (ואת עצמם) מרשע וממות: שחקנים אלה מעדיפים דמויות גיבורות העושות בדיוק את הדבר הנכון. שלל וכוח הם שימושיים, אבל רק כאמצעי נגד רשע. במערכות אלה, הבחירה של הרֶשע המוחלט - או מספר רשעים כאלה, חשובה מאד ועליה להופיע בצורה מודגשת בהרפתקאותיהם.

* לצאת להרפתקאות ולפתח דמויות דרך נסיון: שחקנים כאלה מעוניינים בצורה מקבילה במשחק התפקידים גם בקרב, גם בדיפלומטיה גם באתגרים מוסריים. הם נהנים משלל הרפתקאות מסוגים שונים, כל עוד הם יכולים לפתח את דמויותיהם בהתאם לאופיים ולתרבותם. הדגש פרטים יחודיים לתרבות ולמערכת ילארום (סיפור אגדות, רכיבה, כבוד ואתגרים, אל־קלים וכו').

איך להנחות דמויות לקראת הרפתקאות: כאן ישנן כמה אפשרויות להנעת דמות של שחקן שיצטרך לקבל ולהמשיך להענות לאתגרים ולהרפתקאות מסוכנות:

* העסקתם ע"י סוחר: ברגע שדמות חתמה עם מעסיק, לא מכובד להפר חוזה. לסרב באופן זה ימנע מהשחקן לקבל עבודה אצל סוחרים אחרים.

* מחויבות לחבר, משפחה או שבט: אין זה מכובד לסרב למשימה שהוגדרה כהתחייבות לחברות, לקרבת דם או לשבט.

* מחויבות דתית או מוסרית: מחויבויות דתיות ומוסריות חשובות מאד לילארי. אם מישהו מתכחש למחויבויותיו יוחרם ויגונה ע"י כל אנשי הצדק.

מעבר לכך, זה כבוד גדול להיות מוזמן למסע צליינות עם גיבור מוכר או איש קדוש. סירוב להצעה שכזו יראה עלבון, ביחוד למישהו שלא יהיה זה חכם להעליב.

* נבואה: זה טפשי לנסות להתחמק מהגורל. ברגע שנביא הראה לך את גורלך, אתה תפגוש בו - במוקדם או במאוחר. לדחות אותו נחשב פחדנות.

* עבדות: שיטה נחמדה היא לדרוש שכל דמות תחל דרכה כעבד (כתוצאה מחוב שלא שולם) בהרפתקה. נסה לא להשתמש בזה יותר מפעם אחת.

* מלחמה: כשאדמה, רכוש או שכנים של ילארי מאוימים ע"י מפלצות או לוחמים, רק פחדנים יברחו.

* נדרים: ברגע שדמות נשבעה בנדר אמירת האמת, היא תסתכן בקללה אם תעז לשבור את מילתה.

* כבוד לסמכות: כשמצווה על שחקן לעשות משהו מטעם הקאדי, פקיד ממשלה, הסולטן או סמכות אחרת, הילארי חייב לעשות כמיטב יכולתו. הילארי פוחד לא רק מאבדן כבוד אלא גם מהתוצאות בשטח, כי חוסר ציות למנהיג הוא כנגד החוק ומוענש בחריפות.

* נקמה וגאוה: ילארי שנעשה לו עוול לו שהושפל הוא חסר־כבוד והערכה עצמית עד שלא ישיב לאדם שפגע בו כגמולו.

* הסיפור המוסרי: דב"ש יכול לספר סיפור קצר, שלקחו מלמד על הדרך הנכונה בה צריך ללכת השחקן. אין זו מחויבות עמוקה אבל דרך עדינה יותר שבה שה"מ יכול לרמוז ולנדנד לשחקן על הדרך שעליו לבחור בה.

מבנה המערכה

כשמתחילים מערכה עם דמויות המבוססות בילארום, על דמויות השחקנים להיות זרות או נוודים צעירים משבטים שאין להם ידע רב מחוץ לזה שבאיזור שבטם ומחוזם.

אחר כך כוונו את הדמויות לקירקוק. הציבו את קירקוק בצורה נוחה על המפה של ילארום להקלת המצב. זרים יכולים להשלח באופן ספציפי לפגוש איזה דמות מקירקוק, או שצריכים לעבור דרך קירקוק להכנס למדינה. נוודים צעירים יכולים להשתייך לאחד מארבעת השבטים החונים סביב קירקוק.

כעת, חבר את הד"שים עם בעל־מידע/בן־ברית. המזכיר מוסטפה, המופתי מורד ותנאר הגמד הם כולם דוגמאות טובות. השה"מ יכול לתעל מידע לגבי היסטוריה ילארית, גאוגרפיה, מנהגים ואפשרויות הרפתקה דרך דמויות אלה באופן טבעי, הדרגתי, בעוד הד"שים משתתפים במספר היתקלויות בקירקוק. המודיעים/בני הברית יכולים להצטרף לד"שים בהיתקלויות הראשונות או עשויים פשוט להיות אנשי הקשר דרכם לומדים הד"שים על הזדמנויות להרפתקה.

ברגע שהד"שים יודעים קצת על מנהגי הילארים, דרך נסיונותיהם בקירקוק ומודיעיהם/בעלי־בריתם, הם מוכנים לצאת לילארום בחיפושם העצמאי אחר הרפתקאות. או שאולי יסתפקו בקירקוק כבסיס פעילות ויחלקו את זמנם בין הרפתקאות במדבר ובאיזורים הנידחים לבין העיירה.

פרסי נקודות נסיון (נק"נ): כ־1/5 מנקודות הנסיון של הרפתקה יכולות להרכש ע"י תפיסת או הריגת מפלצות. מכיון ש"מפלצות" זהו מונח הכולל בני אנוש וגזעים אינטיליגנטים אחרים - אל תהסס לגמול נקודות נסיון בסיסיות על תפיסת או ניטרול אויבים שלא על־ידי לחימה. לדוגמא, אם איום של גובלינים פושטים נגמר בצורה דיפלומטית, שביתת אש, או שבועות מהימנות, ה־ד"שים מקבלים נקודות נסיון בדיוק באותה מידה כמו במקרה שהיו נפטרים מהם באיום ובאלימות. אל תעודד הרג המוני של יצורים אינטיליגנטיים כאמצעי לקידום דמות. פתרון בעיות בצורות מכובדות וצודקות ודיפלומטיה מתוכמת צריכות לקבל נקודות כמגיע להן.

בין 1/5 ל־2/5 מנקודות הנסיון צריכות לבוא מהשגת מטרות, אתגרי כבוד ומשחק תפקידים טוב.

השגת מטרות עשויה להיות במונחי מילוי מטרות במשימות (מלוי התחייבות לאדון או למנהיג בהגנה על קירקוק) או במונחי מטרות אישיות (נקמת שם המשפחה, הוכחת אומץ לב).

אתגרי כבוד הם מצבים בהם מעמד חברתי של הדמות תלוי בהתנהגות מתאימה. דמויות המחשיבות קשרים חברתיים יהיו מודאגות לגבי אתגרים שכאלה. דמויות המעבירות את כל זמנן באזורים נידחים מול מפלצות, מכשפים רעים ושדונים, אינן מודאגות בענין מעמדן החברתי.

במשחק תפקידים טוב, הכוונה ללימוד דרכיהם של הילארים ושמירה על דמות עקבית ובעלת מוטיבציה. מכיון שזה תורם להנאת כולם מהמשחק, גמול על כך בנק"נ.

שאר ה־1/5 עד 2/5 של הנקודות יכולות לבוא מהאוצר.

היה קמצן לגבי אוצרות רבי־עוצמה, אבל נדיב בנקודות נסיון על אוצרות. במערכה בה אוצר קסום בעל עוצמה הוא נדיר והדרך אליו רצופה במלכודות ובסיבוכים. כל פריט ערכי יותר במונחי מעמד הדמות. לדוגמא: במערכה שמרנית, דמות עם *בדיד כדורי־אש* תהיה יריבה מתאימה לדמות הנמצאת בדרגה כפולה ממנה.

ה"מגבלויות" וה"עונשין" המקושרים לתאזאמים (ראה ספר האשף לשה"מ, עמ' 51־52) הם מושגים מעולים להרחיב על כל האוצרות הקסומים. הצבת מגבלות, תנאים, עונשים על שימוש בחפצי קסם משאירה את ההילה הנפלאה של הכשפים מבלי לאפשר להם להפר את איזון המערכה ולהפוך אותה לקרב יריות קסמי.

כמו כן, חשוב על מידע כעל אוצר. ידע הוא פעמים רבות עצמתי יותר מעושר או כח בדרך להשגת מטרה. לדוגמא, אם לדמות יש את השכל והטעם הטוב לא לבזוז קבר, אולם היא מביאה איתה את תאורי הכתובות שעל הקיר, יתכן שהביאה איתה אוצר גדול מאשר לו היתה חוזרת עמוסת זהב.

בחירת רשע מוחלט למערכה

רשע מוחלט או שניים הם שימושיים כתוליות מקשרות בין סצינות שונות והרפתקאות - ובכך הפיכתן למערכה רציפה. תמצא כאן כמה מועמדים:

עובדי האש המגית: אלה יצורים (חלקם מכשפים שחיו המון שנים) שרובם צאצאי תרבות עובדי האלילים היסודית הניטיית העתיקה ולהם יש אזורים נידחים מהם הם מגיחים המלאים במקדשים הרוסים מלאים בקסמים שחורים ממיתים ובמגיה של האש היסודית, ורצון להקים מחדש את ממלכתם האבודה - מועמדים טובים להיות רשע מוחלט טיפוסי.

ברימור ושליחיו המכשפים: אלפאטי שהוגלה במסעו על דרך הפראגון ומעט אכפת לו מגורלם של בני תמותה רגילים. רב־רשע שכזה יכול לעבוד אך ורק דרך סוכנים ושליחיו בשלביה הראשונים של המערכה, ולחשוף עצמו רק אם הד"שים מגיעים לדרגות בהם הם יכולים לעמוד מולו אישית.

חברת ההבאשני/הקרובים: כפנטים דתיים, קסנופובים (שונאי זרים) וחסרי סובלנות. הם מעוררים התנגדות אולם דתם מבוססת בכל זאת על דתו של אל־קלים ולכן אין היא יכולה להיות רעה עד היסוד. מצד שני הם יכולים להיות כליו של רשע מוחלט אחר כמו המכשף ברימור או בן־אלמוות אחר.

סוכנים תיאטים ואלפאטים: ילארום יכולה להפך בקלות למשכן במאבק שבין שתי המעצמות הללו, עם סוכנים אלפאטים שיוציאו את עוינותם כנגד התיאטים בעזרת שיטות דיפלומטיות, וסוכנים תיאטים שיחפשו הזדמנות לצבור השפעה בממשלה הילארית, מקוים לכוון את כוחה הצבאי הגדול של ילארום כנגד האלפאטים או לפחות להבטיח את גבולותיהם מחדירה ילארית.

לטא־אישים: כמפלצות לא אנושיות מציביליזציה שכבר מתה, הם סוחבים איתם מגיפה ממיתה, ונחושים להקים מחדש את אחוזתם־ממלכתם ללא התחשב בגורל הציביליזציה הנוכחית של בני האנוש. הלטא־אישים הם רשע מוחלט שטוב גם למערכה המתחילה והמתקדמת. כדי להיות מתאימים לאתגר מול שחקנים עם דמויות מדרגת המומחה או האשף, הם יצטרכו בעלי ברית חזקים עם כח קסם כמו ברימור או עובדי האש.

מפלצות, אנשים ויצורים מופלאים

הרשימה הבאה מציינת שמות של מפלצות, אנשים וחיות או יצורים אחרים בעולם (שיתכן ונכללו במסגרת ה"מפלצות") שניתן למצוא באמירויות ובהרפתקאות הקשורות לאמירויות.

תמצאו ראשי תיבות של ספרי ההוראות של המו"ד או חוברת בה המפלצת מתוארת *X, B, M, CM, X1* בסוגרים לאחר כל שם.

מיקום: מציין את המיקום בו החיה תמצא.

משחק: מציע דרכים להציג בהם את המפלצת בהרפתקאות.

אופלים (CM): ראה אלמתים.

אורק (B): ***מיקום:*** מרגלות הרי האלטן־טיפים. ***משחק:*** פושטים על רמות דיט'סטניה.

אלוזאורוס (X1): ראה זוחלים, ענק.

אלמתים (B, X, CM, M): ***מיקום:*** בקברים של אצילות ניטייה שקבורה מזה עידנים או כמשרתים או בני ברית של עובדי האש המגית. ***משחק:*** המכשפים הניטיים העתיקים היו אדוני מלאכת הכשפים השחורים. בנסיונם להקים מחדש את ממלכת ניטייה, זמנו המכשפים את רב היצורים שחזרו לתחיה מתרבות נעלמה זו.

בני־אדם, פושעים (X): ***מיקום:*** בכל מקום, באזורים נידחים ובגבולות בעיקר. נפוצים בניטייה. ***משחק:*** מבוקשים ע"י החוק וחיים מפשיטות על ישובים ושבטי נוודים. לעתים יכול להיות שהפושעים יהיו אנשים טובים שפנו לשוד בגלל שליטים מושחתים או מצב כלכלי נואש. במשבר ארצי פושעים מתקבלים כלוחמים נוספים למערכות צבאיות.

אנשים, פירטים (X): ***מיקום:*** מישור החוף ביחוד בניטייה. ***משחק:*** פושטים על אניות. פירטים חזקים יכולים לפשוט על ישובי מישור החוף (במיוחד בחלק המרוחק של ניטייה).

בני־אדם, דרבישים (X): לא להתבלבל בינם לבין הדרואידים של המדבר, כפי שתוארו *בדרך אל־קלים.* הדרווישים המתוארים בספר הכללים למתקדם, נחשבים וריאציה של פושעים.

בני־אדם, סוחרים (X): ***מיקום:*** כל ילארום. ***משחק:*** בשוקים ובשיירות ובנתיביהן. לרוב שוכרים הרפתקנים כשומרים או מבקשים שיצילו אותם משודדים ובנדיטים.

אנשים, נוודים (X): ***מיקום:*** כל המדבר הנידח וגבולות ילארום. ***משחק:*** ראה *קירקוק* לדוגמאות של שבטי נוודים.

אנקילוזאורוס (X1): ראה זוחלים, ענק.

אריות (B): ***מיקום:*** מישור החוף, מישורים גבוהים בניטייה ובדיט'סתניה. ***משחק:*** הילארי מחשיבים את האריה כחיה אצילה, אינטיליגנטית. הם חיות האצולה ומככבות בדרך כלל בסיפורי נפלאות על חיות שמדברות.

אפריטי, קטן וגדול (CM, X): ***מיקום:*** מבקרים נפוצים באזורים נידחים ובהריסות, או בבקבוקים סגורים של אל־קלים (ראה "מנורות קסומות" ו"טבעת החותמת של אל־קלים" באוצרות). ***משחק:*** האפריטים רבי־העוצמה מבוקשים כמשרתים אצל קוסמים מדרגה גבוהה. יותר בוגדנים ורעים מהג'ינים, ומשתמשים בתעלולים יותר אלימים והרסניים.

בימי חייו תפס אל־קלים ואסר הרבה אפריטים מפריעים, כלא אותם במנורות, בקבוקים וקורקוביטים. אפריטים אחרים מטיילים על פני האדמה בצורות שונות או שהם במיקומים ספציפיים קשורים לנסיבות או לכישופים. אפריטים בדרך כלל מבטיחים שירות אם משחררים אותם מקשריהם, אבל הם מסוכנים מדי לדמויות מדרגה נמוכה, אלא אם יש ברשותם עזרה קסומה.

איש עקרב (CM): *מיקום:* לא יליד ילארום אבל יתכן שהובא ע"י אדונים או קוסמים רעים. *משחק:* יכול להיות דב"ש שומר או חייל בצבא רשע.

בני־פיות (M): *מיקום:* בערי שמים ובמחוזות אויר עליונים. *משחק:* יכולים להתקל בהם כבאורחים של ג'יני או בהרפתקאות הקשורות לפגסוסים והיפוגריפים.

ברימור: *מיקום:* הקומפלקס התת־קרקעי הענק (עיר) של ברימור מתחת לשפלה האלסיאנית. סוכניו ושוליותיו יכולים להמצא בכל מקום. ברימור עצמו יופיע רק כשעומד בפניו אתגר עם דמויות מדרגת האשף או גבוהות יותר. *משחק:* ברימור ושוליותיו, סוכניו ושדוניו הם מעוררי־שנאה חשובים במערכות בילארום.

גארגויילים (B): *מיקום:* במגדלי מכשפים ובהריסות ועתיקות. *משחק:* שומרי קסמים ואוצרות.

גועל (B): ראה אלמתים.

גובלינים (B): *מיקום:* מרגלות האלטן־טיפים. *משחק:* פושטים על רמות דיט'סטניה.

גולם (X, CM): *מיקום:* בתי המכשפים. *משחק:* שומרים נפוצים.

ג'יני, קטן וגדול (X, CM): הג'יני מבקר הרבה באמירויות למרות שלרוב אינו מראה עצמו לאנשים. חלקם גרים בערי שמים ענקיות במישור הזה, אך רובם גרים במישור האויר היסודי ומגיעים לכאן בעזרת לחשים.

מאות שנים של מכשפים נתקלו בג'יני. רבים מהם נאלצו לשרת את המכשפים בלית ברירה, כך שהג'יני אינם מאמינים באנשים. ג'יני שנלכד בעזרת לחשים עשוי להעמיד למקח את כוחותיו הקסומים בתמורה לחופש.

אל־קלים וממשיכיו הגיבורים מגיעים הרבה למישור האויר היסודי, ומחפשים את עזרת הג'יני. אל־קלים וממשיכים מכובדים ומתייחסים אליהם יפה. חלק מהג'ינים אפילו מגדירים עצמם כמאמינים אמיתיים, בני בריתם וחבריהם של בני האנוש המאמינים.

הג'ינים מעריצים יופי אנושי וסיפור אגדות; הם נוסעים יומם וליל בדרכים ומקוים להזיו את עינם בצורה המושלמת או לזכות בסיפור טוב. לעתים הם יגלו עצמם ליפים או לחכמים במיוחד.

מיקום: ניתן למצוא אותם בכל מקום בטיוליהם המהירים, אבל שקיפותם (אינם נראים) מסתירה אותם מעיני אדם. להתקל בהם אפשר דרך לחשים ומלות קסם (קורה הרבה) אשר קושרים את הג'יני למשימות או לחפצים מסוימים. ג'ינים קשורים כאלה נפוצים ביותר ליד מקומות הרוסים עתיקים וליד מגוריהם של מכשפים. *משחק:* דמויות בדרגות נמוכות נתקלים בג'יני בעיקר דרך אוצרות קסומים ולחשים נחמדים. דמויות מדרגה גבוהה המתפשות בני ברית או את שרותי הג'יני פעמים רבות במישור זה או באחרים. שלא כמו האפריטי, הג'ינים הם טובים מטבעם, ודי בטוח להתרועע איתם. האפריטים האלימים והרעים יותר מתאימים במידה והחפצים הם רעים ואלימים, אבל האפריטים הם רשעים ובוגדנים ולכן לא מהימנים כבני־ברית.

גמד (B): *מיקום:* נפגשים בהם הרבה כבעלי מלאכה בישובים הגדולים או כמהנדסים או הרפתקנים, ביחוד במקיסטן וברמות נידחות. *משחק:* פוטנציאלים כבני ברית, מלווים או חברים של ד"שים.

גמל (X): *מיקום:* עדרים מקומיים כל האמירויות. *משחק:* הריגת גמלים היא טפשית כמו להרוג סוסים שכן הם בעלי ערך.

גריפון (X): *מיקום:* מרגלות הרי האלטן־טיפים. *משחק:* העוקץ של המסעות הרכובים נגד המפלצות הפושטות לרמות הדיט'סטניות. בני ברית או חיות רכיבה של מפלצות פושטות.

דביבון (B): *מיקום:*למרגלות האלטן־טיפים. *משחק:* פושטים על ישובים באמירות דיט'סטניה.

דימטרודון (1X): ראה זוחלים, ענק.

דינוזאור (X, 1X): ראה זוחלים, ענק.

דרקונים, כחול וזהב (B, CM, X): *מיקום:* באזורים נידחים וברמות. *משחק:* כמעט ולא נראים חוץ מבחברת מכשפים מקיסטניים. דם הדרקונים וחומרים אחרים מתקבלים בעד פרס מאלכימאים ומקוסמים.

הובגובלינים (CM): *מיקום:* מרגלות הרי האלטן־טיפים. *משחק:* פושטים על הרמות הדיט'סטניות.

הידרקסים (CM): *מיקום:* מישור המים. *משחק:* יכולים להיות בני־ברית של הד"שים וללוותם למישור המים. הד"שים יכולים, כחלק ממשימתם, להילחם נגד ההידרקסים האויבים להידרקסים שהם בעלי בריתם.

היפוגריף (X): *מיקום:* מחוזות האויר העליונים. *משחק:* טורפים פגסוסים. ד"שים יכולים להתחבר עם פגסוסים תמורת הבטחת הגנה מהיפוגריפים.

הליונים (CM): *מיקום:* במישור האש היסודית. *משחק:* יכולים להיות בני ברית של ד"שים נגד סלמנדרות, אפריטים ויצורים אחרים ממישור האש שנקראים בד"כ לשרת או להצטרף לעובדי האש המגית.

זוחל אשפה (B): *מיקום:* במדבר, אזורים נידחים. *משחק:* בפגישות טיפוסיות עם מפלצות.

זוחלים, ענק: *מיקום ומשחק:* התקלויות באזורים נידחים.

זומבי (B): ראה אלמתים.

חיפושית, ענק (B): ראה חרקים, ענק.

טריקרטופים (1X): ראה זוחלים, ענק.

טרולים (X): *מיקום:* למרגלות הרי האלטן־טיפים. *משחק:* פושטים על רמות דיט'סטניה.

יסודנים (X, CM): *מיקום:* נדירים על המישור הראשוני חוץ מאשר כשנקראים ע"י לחשים. *משחק:* בד"כ משרתים. ביחוד יסודני אש של עובדי האש המגית (ראה אגדות).

להקות (CM): *מיקום:* מישור האדמה. *משחק:* יכולים להיות בני־ברית של הד"שים וללוותם למישור המים. הד"שים יכולים, כחלק ממשימתם, להילחם נגד הלהקות האויבות ללהקות שהם בעלי בריתם.

לטאות, ענק: ראה זוחלים, ענק.

לטא־אישים (B): *מיקום:* קבורים בקטקומבות. תבויים בילארום. *משחק:* גזע עתיק ונכחד זה של אנשי זוחלים יכול לחזור לתחיה כאלמותים או כמוחזר בקסם באופן אינדיבידואלי אם מפריעים לקטקומבות שלהם.

מהלכים בלתי נראים (X): *מיקום:* בבתי המכשפים. *משחק:* שומרים.

מומיות (X): ראה אלמתים.

מיסטיקנים (M): *מיקום:* במנזרים מרוחקים במדבר. *משחק:* אלה יכולים להיות מוצגים במערכה כסוג של דרווישים (ראה את דרך אל־קלים). מאמינים אמיתיים אלו לומדים מדע, מים, קסם, כוכבים ולוחמה מגננתית.

מכשפה ימית (M): *מיקום:* הים ליד מישור החוף. *משחק:* אויבתו האגדית של אל־קלים במסעו לאיש־הזקן מהים. עשויה להתקיף אוניות מסחר, או להפריע למאמינים האמיתיים ההולכים בעקבות אל־קלים.

מק (M): *מיקום ומשחק:* נדיר למצוא, באזורים נידחים, או שיכול להיות משרתם של מכשפים מדרגה גבוהה.

משרתים אוויריים (CM): *מיקום:* מישור האויר היסודי, או המישור הראשוני לאחר שזומנו ע"י כהנים רשעים או ע"י אויבי הג'יני. *משחק:* המשרתים האויריים או "האוים" הם אויבי הג'ינים. מכיון שג'ינים רבים הם בני בריתו של אל־קלים, וחלקם אפילו מאמינים אמיתיים, ד"שים במסעות בין מישורים עשויים למצוא עצמם עושים יד אחת עם הג'יני כנגד ההאו, או צוברים "טובות" מג'יני בהרפתקאותיהם כנגד ההאו.

נחיל חרקים (X): *מיקום:* אזור נידח או מקומות עם אוצרות. *משחק:* סיכונים טבעיים או יזומי־קסם משומרי האוצר.

נחש (B): *מיקום ומשחק:* מפגשים באזורים נידחים או כשומרים של מכשפים ואוצרות.

נחש, ענק: *מיקום ומשחק:* שומרים נפוצים לאוצרות ולמכשפים. ראה אגדות "עמק הנחשים".

נמלה ענקית (B): ראה חרקים, ענק.

ננסים (B): *מיקום:* רובעי זרים, עובדים או מתחרים עם בעלי המלאכה הגמדים. *משחק:* חברים, בני ברית או מלווים אפשריים לד"שים.

נץ, ענק (M): ראה נשר, ענק.

נקזנים (X): ראה אלמתים.

נשר, גדול (קטלוג יצורים): *מיקום:* פסגות הרי האלטון־טיפ. *משחק:* משרתים וחיות רכיבה של מכשפים מקיסטניים.

סוסים (X): ראה תאור קירקוק על סייחים אלסיאניים.

סלמנדרות אש (X, CM): *מיקום ומשחק:* נמצאות לרוב על המישור הראשוני כמשרתות ובנות ברית של עובדי האש המגית.

סכינאים (M): *מיקום:* אזורים מרוחקים של אמירות הבאשן. *משחק:* כת זו של מאמינים מסורים פנטים שייכת לקרובים. הם מתמחים ברצח, חטיפה וסחיטה, ועוזרים לשליטים ההבאשנים להגשים את מטרתם, לנשל את מועצת המטיפים מכסאה ולנהל את ילארום כשסיעת הקרובים בראשה.

ספינקס (M): *מיקום ומשחק:* יכולים להמצא באזור נידח, כמלוים או משרתים של מכשפים, או כשומרי אוצר.

ספקטור (X): ראה אלמתים.

סתגלתן (M): *מיקום:* בכל מקום. *משחק:* הגזע העתיק של משני־צורה אחראי להרבה אגדות מוזרות של יצורים חצי אנושים בשטחי הילארי. הם יכולים להיות בני־בריתם של יצורים בעלי עצמה מכל אחד מהמישורים או פשוט מטיילים והרפתקנים.

עדר חיות (X): אנטילופה (בר) ועזים וכבשים (ביתיות) קב"פ: 1־2; נזק: 1־4; חיות ביתיות אחרות כוללות סוס, גמל, ופרדה. *מיקום:* בישובים ובאזורי גבול. *משחק:* כתחרויות בשבטי הנודדים (האבקות בעיזים). שלח נוודים מדרגה 1 (או אנשי עיר) לאסוף את העדר בעת פשיטות בין שבטים או רועים שאיבדו את עדריהם.

עובדי האש המגית: ראה אנשים. למידע נוסף בדבר עובדי האש המגית. *מיקום:* בעיקר במחוזות המרוחקים של רמות ניטייה, אבל המגים האלה פועלים בחשאי באמירויות כולן. *משחק:* המגים, מכשפים רעים וכהני שושלת ניטייה, הם אדונים של אמנות הקסם השחור והכשפים היסודיים, ביחוד כשופי האש. מטרתם הסופית היא להקים מחדש את האימפריה הניטיית ואת שלטון שושלת מלכי ניטייה. אל קלים הכריז עליהם כעל אויבי כל הצודק והמכובד; הטקס המגי שהם עושים אסור בילארום ומוענש במות. בכל מקום שיש בו רע בילארום, המגים כנראה מעורבים בזה. אפילו המכשפים הרעים ביותר באזור רואים בעין רעה את השימוש במגיה שחורה - כדבר לא לגיטימי.

עובש צהוב (B): *מיקום ומשחק:* מצוי בקברים עתיקים וכשומר על אוצר עתיק.

עכביש, ענק (B): *מיקום ומשחק:* מפגשים באזורים נדחים או כשומרים של מכשפים ואוצרות.

ענקים, הר (X) **ואבן** (X): *מיקום:* למרגלות הרי האלטון־טיפים. *משחק:* פושטים על רמות דיט'סטניה. לרוב בני בריתם של גובלינים, דביבונים, אורקים ושבטי מפלצות אחרים.

ענקי עננים (X): *מיקום:* מחוזות האויר העליונים. *משחק:* פוגשים אותם במסעות עם ג'ינים או פגסוסים.

עקרב, ענק (X): *מיקום ומשחק:* התקלויות במדבר הנידח או כשומרים על מכשפים ואוצרות.

פגסוס (X): *מיקום:* מחוזות האויר העליונים. *משחק:* הם חיות הרכיבה של גיבורים מדרגות גבוהות (ראה את הרסן המוזהב).

פטרודקטיל (M): ראה זוחלים, ענק.

פלסמה (CM): *מיקום ומשחק:* נמצאים כשומרי מכשפים ואוצרות או כמשרתי עובדי האש המגית.

פנטום (CM): ראה אלמתים.

פניקס (עוף החול) (M): *מיקום:* מישור האש. *משחק:* עוף החול ידוע בלוותו את אל־קלים ברבים ממסעיו. יצורים עתיקים אלו בד"כ חכמים ומתרחקים, אבל מאד סקרנים ויכולים להשתכנע להצטרף למסע מיוחד שמבטיח הרפתקה ייחודית.

פרדות (חמורים) (B): *מיקום:* כל ילארום. *משחק:* בהמת משא נפוצה.

קובולדים (B): *מיקום:* מרגלות הרי האלטון־טיפים. *משחק:* פושטים על הרמה הדיט'סטנית.

רבי־צורה (M): דומים למסתגלתנים.

רוק (X): *מיקום:* אזורים הרריים בגבול ילארום. *משחק:* גיבורים אלסיאנים עתיקים רכבו על הרוק באגדות. ביצת הרוק בעלת ערך בלתי ישוער. מטפסי הרים לעתים יותקפו אם הם חונים ליד קן הרוק (ראה קירקוק והאגדות "עמק הנחשים").

רפאים (B): ראה אלמתים.

שודדים (B): קבוצות שודדים באזורי ספר או בישובים. לא מחזיקים מעמד אלא אם נשארים בסוד או משלמים מס לשליט האיזורי. מוכרחים תמיכה מחלק מבני המקום או שלא מתקיימים. לוחמים נחותים. יכולים להתמחות במיומנויות מסוימות של גנבים (בשונה מבריגנדים/שודדים שהוזכרו עד כה - לוחמים טובים וחבורות מאורגנות שלהם פושטות על עיירות או על ישובים). *מיקום:* ניטייה וערים וכפרים במישור החוף. *משחק:* אם השודדים פועלים בגלוי, קל לד"שים בדרגה נמוכה לטפל בהם. קשה יותר לעקוב ולשחק תפקיד דיפלומטי (של מציאת קשריהם הפנימיים) במידה והם פועלים בהחבא.

שלדים (B): ראה גם אלמתים.

שליטי יסודונים (M): *מיקום:* מישורים יסודיים מתאימים. *משחק:* דמויות מדרגות גבוהות במסעותיהם למישורים אחרים יכולות לבקש עזרה מהשליטים. מאמינים מסורים מתקבלים יפה במישור האויר, נחשבים לאויבים במישור האש, ומטיילים הרבה למישור המים לפי חלומותיו ונבואותיו של אל־קלים על גינה פורחת במדבר.

שפך לבה (M): *מיקום:* במקום המצאם של עובדי האש המגית. *משחק:* שומרים או משרתים של מכשפים.

תולעת סגולה: *מיקום ומשחק:* התקלויות באזורים נידחים.

תליינים (M): ראה סכינאים.

ציד אוצרות באמירויות

פרק זה מכיל שלושה חלקים: *ידיעת אגדות*, שיטה לקביעת כמות המידע שיכולה דמות לדעת על אוצר אגדי וקסום, *הצבת מלכודות וקללות על אוצרות* מכשולים פיזיים וקסמיים שציידי המטמונים צריכים להתגבר עליהם ו*סיפורי מעשיות על אוצרות ילארום* תאורי חפצים קסומים מפורסמים ומעורפלים, עם הצעות להכנסת פריטים אלה למערכה שלך בילארום.

ידיעת אגדות

מספרי אגדות יכולים לדעת דבר מה על האוצרות האגדתיים של הילארים. גלגל אחוזים, הוסף את דרוג סיפור האגדות של הדמות, החסר את עונש המעורפלות (אם יש אחד) ופנה לטבלת ידיעת אגדות.

עונש מעורפלות: כל אוצר מקודד בהתאם לדרגת הערפל שהוא עוטה סביבו. ארבע דרגות הערפל השונות מתאימות לארבע הדרגות העיקריות במו"ד: מתחיל (B), מתקדם (X), מומחה (CM) ואשף (M).

מפתח לרמת ערפל

קוד	עונש	תאור
B	אין	ידוע (אגדות פופולריות, דרגה מתחיל)
X	-20	מוגבל (סיפורי מלומדים, דרגת מתקדם)
CM	-40	מעורפל (מיסתורי מאד, דרגת מומחה)
M	-60	לא ידוע (תאזאם, דרגת אשף)

טבלת ידיעת אגדות

1־99: מעולם לא שמע על הפריט.
100־119: שמע על הפריט, אבל אינו מכיר את האגדה.
120־139: שמע על הפריט, שמע משהו עמום על האגדה, ידיעה מעורפלת בדבר הכוחות הקסומים או המטרה.
140־159: מכיר את מסגרת הסיפור (ללא שמות, מקומות ופרטים) ויש לו מושג סביר לגבי הכוחות.
160־179: מכיר את הסיפור לפרטים, אבל לא מספיק כדי לקשרו למאורעות האמיתיים והמקומות עליהם מבוססת האגדה.
180+: יודע את הסיפור לפרטי פרטים, וב־(1ק20־תב') שבועות הוא יכול לחקור את הסיפור מספיק כדי למצוא את ההסטוריה האמיתית של הפריט. *הדמות צריכה להיות בעלת גישה לספריה גדולה כמו אלה שבבעלות אצילים ושליטים בעלי ענין ספרותי או בידי מנזרים גדולים או מקדשים מבודדים, שה"מ אמור לגלגל 1ק20 בחשאי, כך שהדמות לא יודעת כמה שבועות יקח המחקר או אם הוא יהיה מוצלח. אם התב'-1ק20 - הדמות יודעת כבר את ההיסטוריה האמיתית של הפריט. אם התב' קטנה מ־1ק20 - הדמות לא יכולה למצוא את ההיסטוריה האמיתית או שחושפת היסטוריה "אמיתית" מוטעה או מטעה ב־1ק20 שבועות.*

משחק: ציד אוצרות הוא שיטה פופולרית להתעשר ולהיות מפורסם באמירויות. הרפתקנים צנועים וסולטנים עשירים תמיד מתעניינים בסיפורי מטיילים ומספרי־אגדות בדבר ערים אבודות, תאזאמים עתיקים, טבעות קסם ומנורות קסם, דלתות מלכודת תבויות, אמבושים של גנבים והרפתקאות מדהימות אחרות.

סיפורי האוצרות האלה יכולים לשמש כיוזמי הרפתקה בדרכים שונות.

1. סולטן או אציל עשיר שומע על אוצר מיסתורי ומארגן מסע תחת פיקודו של יועץ אמין לחפש את הפריט הסיפורי.
2. ד"שים בודקים עם מספרי אגדות מקומיים אפשרויות רווחיות לחקור (כמו שהם מסתובבים בפונדקים כדי להקשיב לשמועות).
3. רמזים מאגדות מובאים בפי דב"שים בעת הרפתקה אחרת כהסחת דעת, או כסטיה מהמסלול. אם הד"שים מעוניינים, כשההרפתקאה הנוכחית נגמרת, הם יכולים להחליט לבדוק את הרמזים האלה להרפתקאות נוספות.

ידיעת האגדות יכולה לשמש את הד"שים גם להכיר בחשיבות פריטים שנתקלו בהם במהלך הרפתקאה. בדיקה מוצלחת של ידיעת הסיפורים יכולה לאפשר לד"ש להכיר בפריט עמום, מעורפל ולזהותו כאוצר קסום אשר הוא באמת, ויכולה לרמוז בקשר לאיך האוצר הזה פועל - מידע חשוב כשהד"ש נמצא במצב מיואש ואין לו איך לרוץ לספריה או לחכם המקומי לחיפוש יסודי לגבי אופי האוצר והפעלתו.

טבלת ידיעת האגדות היא גם קו מנחה לשיפוט רמות העזרה שניתן לקבל מדב"ש אם מציגים לו חפץ לבדיקה.

הצבת מלכודות וקללות על אוצרות

אוצרות כמעט ולא נמצאים מבלי לעבור סדרת מלכודות פיזיים או קסומים ושומרים המגינים עליהם. כאן יש כמה רעיונות לגבי סוגי המלכודות המגנים על האוצרות הילארים.

קללה קסמית: המלכודת הנפוצה ביותר על פריטים בודדים היא קללת הקסם. הנח שכל חפצי־הקסמים בעלי־הערך מקוללים בצורה קסומה כלשהי.

הקללה צריכה להתבטא בפועל כשמתרחשת נגיעה בחפץ או כשהחפץ משמש לתכלית שאסורה בקללת הקסם. אופי הקללה יכול להיות כמו של לחש *קללה* של כהנים (ההפך *מהסרת קללה*) או לחלופין תוצר של דמיונו הסוטה ורחב האופקים של שה"מ. השפעות נפוצות של קללות הן:

* הקרבן חש כאב הדומה פצע משופשף במלח; מאבד 1ק3 נק"פ לכל סיבוב בו הוא אוחז בחפץ.
* הקרבן עובר *שינוי אחר'* לחיה - גורילה, פרד או עז לדוגמא.
* החפץ מכריז בקול רם על חטאיו האמיתיים או המומצאים של הד"ש.
* הפריט נעלם אם מלת הקסם לפקודת חזרתו לא נאמרת.
* הפריט צועק את חטאיו האמיתיים או המדומים של הדמות לקהל שלידו.
* שדון או שקוף שאינו נראה מענישים את המשתמש שאין לו זכות.
* הקרבן נופל קרבן למחלה.
* הקרבן מאבד שליטה בתודעה (שטיפת מח, היפנוזה או שד אוחז בו).

מלכודות פיזיות: מלכודות פיזיות יכולות להיות על האוצר עצמו או כסדרה של מכשירים קטלניים החוסמים את הגישה לאוצר.

מלכודות פיזיות על האוצר בדרך כוללות בדרך כלל זיזים מורעלים או רעלים אחרים המופעלים במגע אולם גם סימן מזהה או תכונה יחודית יכולים להיות מלכודת. לדוגמא אם חותמו של הסולטן מופיע על הפריט או תכשיט שמזוהה כשייך לאשת האמיר, גלוי הפריט על הד"ש או בין חפציו יכול להיות קטלני יותר מכל רעל.

מכשירים קטלניים יכולים להכיל את המערך הסטנדרטי של מלכודות דמוית בור, דלתות הזזה, חצים מכוונים, הדק המשחרר חיות רעות, תקרות מתמוטטות וכו'. "מלכודת" פתות ברורה היא סיפוק אוצר קטן או מדומה להסיח דעתו של צייד האוצרות מהאוצר האמיתי.

שומרים: מפלצות רגילות וקסומות הם שומרי אוצר רגילים. נחשים רגילים וענקים, קסומים ופשוטים נפוצים כשומרים. אפריטים ופסלים־חיים שכיחים אף הם כשומרים קסומים.

נתמד לעשות כל שומר קסום לאוצר קטן כשלעצמו. לדוגמא - לפני הדלת לאוצר עומד פסל מוזהב של נחש ענק עם שינים נוצצות כמו אבני חן וקשקשים מנחושת המשקפים כמו מראות קטנות. כשהד"שים נכנסים הנחש הופך לחי ותוקף. כשהוא נהרג, הלשון הסגולה הופכת לשיקוי ריפוי, שניו לאבני חן, והקשקשים יכולים לשמש להכנת שריון קסום בעל תכונות נפלאות.

סיפורי מעשיות על אוצרות ילארוס

האוצרות הבאים ידועים מסיפורי ואגדות ילארום. כל קטע נותן רקע קצר על הפריט. שה"מ צריך להתאים זאת לרקע של המערכה שלו וברות המסורת העתיקה והמכובדת של הגזמה בסיפור אגדות.

כל שם אגדה מציע גם הצעות לגבי הרפתקאות המציגות את האוצר הקסום. פריטים רבים נקשרים עם אלמנטים אחרים הנזכרים ברשומון לכן תמצאו כאן הפניות מוצלבות.

הפסל האדום (X): פסל קסום זה הוא גריפון קטן תצוב באבן חן אדומה. כשנוגעים בו, מותו של הקרבן מתמלא בקולות מקשקשים המכריחים אותו לצעוד לאזורים נידחים בחיפוש אחר אדונו.

האדון הוא קוסם מת־מזמן מתרבות שנרתבה. הפסל יוביל את הקרבן למקום משכן הרוס או לעיר בה ניתן למצוא אוצרות אחרים. אבל הקרבן אינו יכול להתנגד לדחף ללכת מיד. האוצר נמצא לרוב בידיה של גופה שיצאה למדבר ללא הכנות מוקדמות או זוהרת בחולות במקום בו נפל הקרבן הקודם שהוא כולו עצמות מכוסות בחולות הדיונה.

משחק: הפסל האדום יכול להיות קבור באוצר שבחורבות המבצר התיאטי שבעיירה קירקוק. (ראה רעיונות להרפתקאות בקירקוק, המבצר ההרוס). את עברו של הפסל ניתן לאתר עד לבעלו האחרון, מורקלס הקוסם התיאטי שמת בהחריבו את המבצר. רשימות של חפצי הקוסם אפשר להשיג דרך גילדת הקוסמים בתיאטיס, וסיפור מותו של מורקלס בהגנה על קירקוק מוזכר באגדות רבות על מלחמתו של אל־קלים כנגד השליטים התיאטים.

מיטת עור הלטאה (M): משטח של עור לטאה תפור על מסגרת עץ עם כתובות חרוטות ומצוירות משונות. עבודה זו נעשתה בידי כוהן מהלטא־אישים העתיקים, והפריט קבור בקבר הקדוש שמתחת למימי הבאר של הנביא המאמין בקירקוק. (ראה *הלטא־אישים קמים לתחיה, הבאר המורעלת והקורקוביטים הקסומים של אל־קלים).* בעזרת פריט זה, הכהונה של הלטא־אישים הראתה את יכולתה כנגד המות, ביצרם את היתרון הקדוש שלהם בעוד הם שולטים על שליטי האימפריה של הלטא־אישים.

עצמה: תאזאם חלש
ספירה: אנטרופיה (מות)
כוחות מוצעים: 125 נקודות כוח

ד1	ריפוי מחלה	20
ד1	ריפוי פצעים חמורים	25
ד1	החייאת מתים	60
א2	הקסמת איש	20

הפעלה: כדי להפעיל, דמו של זוחל צריך להשפך (ע"י מישהו) על המיטה.

שימוש בכוחות: ברגע שמופעל, המיטה תרפא מיד את היצור הגוסס, הפצוע, או תחייה את המת. היצור גם מוקסם מיד והולך בכניעה מוחלטת אחרי רצון בעל המיטה.

תופעות לואי:

1. אלה שנרפאו או קמו לתחיה, יחלו להפוך ללטא־אישים תוך שלושה חודשים. התהליך הוא הדרגתי ויכול להעצר ע"י *הסרת קללה* או להיות מוסר ע"י *ביטול קסם* (כנגד קוסם בדרגה ה־20).

2. בעל המיטה מתחיל אף הוא להתהפך לאיש לטאה מהפעם הראשונה שנעשה שימוש במיטה. הוא מתחיל גם לאבד מזכרונו בהווה ולקבל על עצמו את זהות הלטא־איש הכהן שיצר את המיטה במקור. התהליך יכול להעצר או להיות מוסר כמו במקרה (1) אבל האיש מתנגד לביטול הקסם והסרת הקללה כקוסם בדרגה ה־20. בעל המיטה אינו רוצה שההפכו ללטא־איש תיפסק ולכן מתנגד להם בכל דרך שהוא יכול.

עונשים: בעל המיטה אינו יכול לזכור שפת אנוש או להשתמש בלחשים ומיומנויות קרב בעת טרנס. טרנס אורך כ־1ק6 תורים ומתחיל מכל אבדן של נקודות פגיעה. כדי להתנגד לטרנס, על בעל המיטה לגלגל גלגול הצלה כנגד לחשים ללא עונש בחודש הראשון להתהפכותו, עם 4- עונש בחודש השני, ו־8- עונש בחודש השלישי.

משחק: תאזאם זה מעורר ענין רב בקרב קוסמים רשעים שאינם מודעים לתוצאותיו הלא־רצויות. קוסמים זרים המכירים את הלטא־אישים הפרימיטיביים ויודעים בדבר אבותיהם שחיו פעם בעולם המו"ד יכלו ללמוד על מיטה זו מסיפורי האגדות שלהם. אם מעירים את הלטא־אישים משנת המות שלהם, הקוסם הגדול של החוזרים לתחיה, שיצר לראשונה את התאזאם ינסה להשיב את עצמו ואת אנשיו מהמות בעזרת המיטה.

מנורות הקסם (X): שפשוף המנורה קורא לאפריטי. שה"מ מגלגל בחשאי גלגול הצלה כנגד לחשים לדמות שזימנה. אם הגלגול נכשל, האפריטי רשאי להתעלם או להתקיף את המזמן. אם הגלגול הצליח, האפריטי מוכרח לבצע שרות אחד לאדונו החדש. אם הגלגול נכשל, האפריטי עושה עצמו כמשרת, ואז בוגד או מתקיף את "אדונו" ומכחיד את המנורה כדי למנוע קריאות נשנות שכאלה. אבל אם בקשת הקורא מתאימה לחוש ההומור של האפריטי, הוא יכול לשרת אותו ללא התחשבות בתוצאות הגלגול.

משחק: אל־קלים כבל מספר אפריטים במנורות שכאלה בזמן מסעותיו. רמזים למיקום המנורות הללו נמצאים באגדות מוכרות ובכתבי הנחמה.

החנית הנוצצת (X): מכשיר זה נוצר במיוחד עבור פריד כשלווה את אל־קלינו במסעותיו למישורים האחרים. על המישור הראשוני זהו מישור 4+ נגד אפריטים ויסדונים אחרים ממישור האש (6+ אם משתמשים בו במישור האש). יש לו כוחות *ראית הבלתי נראה* (ספר הכללים למתקדם, עמ' 60) והוא בוהק באור מסנור ברגע שיסודן ממישור האש מתקרב לכ־100 מטר. זהו חפץ ידוע במישור האש ממסעותיו של אל־קלים הכל יכול ורוב היסודונים ממישור האש פוחדים ומכבדים את האוחז בו.

משחק: חפץ ההסטורי נודע זה נגנב מארכיון אוניברסיטת ילארום לפני כמה עשרות שנים. הגנבים, עובדי האש המגית, הצפינו אותו במקדש חבוי ברמות הניטיות, שם הם התכוונו להשתמש בו במסעות במישור יסוד האש. דיווחים על מקום המצאו יכולים להגיע ממטיילים או יסודונים ממישור האש (מקום בו החנית היתה בידי קוסמים לא מזמן) או מנבואות של כהנים של האמת הנצחית.

שמן דנדן (B): הדנדן הוא דג גדול שחי בים שליד חופי האמירויות. האגדה מספרת שהדג יכול להחרג בעזרת צעקה אנושית. אגדה זו מוטעית. השמן של דג זה הוא כמו שיקוי של *נשימת מים* והוא אוצר שנחשב לבעל ערך רב בקרב הצליינים המשחזרים את מסעו של אל־קלים לאיש־הזקן־מהים.

משחק: כוחות הקסם של שמן הדנדן הם ידע בסיסי בין מספרי אגדות והאלכימאים. דנדן (לויתנים) לפעמים נשחטים בידי יורדי־ים אבל רק צפוניים צדים את הלויתנים האלה שהורסים ספינות בהינף זנבם. חיצים וצלצלים

אינם משמעותיים בגוף מפלצות ים אלה, אבל צוות מגובש והרפתקנים מתוחכמים יכולים לתפוס ואפילו להרוג דנדן באמצע לחשים.

הרסן המוזהב (CM): רסן מכושף ויפהפה זה, המשובץ באבנים טובות ובזהב נעשה למען אל־קלים. כל פגסוס ישרת נאמנה את מי שיציג בפניו את הרסן הזה, כל עוד המחזיק בו הוא מכובד ובעל מעלות. אם הוא פועל בצורה חסרת כבוד ורעה, הפגסוס ינטוש אותו ויקח לו את הרסן המוזהב.

משחק: חפש את הרסן במקדש הירח, ארמון יפהפה בעולם העננים, בו הפגסוסים ויצורים אחרים נמצאים באויר. האגדות מספרות שהגיבור מוכרח לשוט בעזרת קרני אור ירח למקדש ושרק האיש הזקן מהים יודע כיצד ניתן לעשות זאת.

חלוק הקסם (CM): חלוק אלגנטי ומעוטר־מלאכת־ריקמה זה נוצר בידי חיט אמן וקוסם למען סולטן. כוחו מאפשר ללובשו לראות את צילו של בת זוגו (או בן זוגה) המושלם. החלוק נגנב מהסולטן ע"י וזיר קנאי, שנעלם מיד לאחר המעשה.

משחק: הסולטן חולה האהבה שולח את הד"שים לתור אחר הוזיר הנמלט ולהשיב לו את החלוק הגנוב. הוזיר יכל להגיע לכל מקום - למחוז רחוק, לחצרו של אציל יריב או לארץ רחוקה. זה תרוץ שפל כדי לשלוח את הד"שים להרפתקה המקיפה את כל ילארום והארצות השכנות, ואם הם מצליחים, זהו תרוץ טוב להעניק להם תואר אצולה כתודתו של הסולטן.

פרשי הנחושת (CM): גלמים עשויים נחושת אלו נוצרו על ידי הגזע העתיק של עיר הנחושת כשומרים וכמדריכים. הם משרתים את אלו המכירים את מילות הפקודה שלהם; כל האחרים מותקפים מיד בהתקרבם. רק ע"י מציאת מילות הפקודה ומציאת פרש נחושת יכול אדם לבקר בעיר הנחושת האגדית, כי הפרש יכול לקבל פקודה להדריך את אדונו לעי ולהגן עליו במסעו. (ראה הרפתקאות בילארום לפרטים נוספים על עיר הנחושת).

משחק: מספר הרפתקנים ונוודים תועים נתקלו בפרשי נחושת בעמק המוות. אלה שנסו על נפשם ניצלו ויתכן שיהיו מוכנים למכר את הידע שלהם או ללוות את הקבוצה בתמורה לחלק מהשלל.

מציאת מילות הפקודה היא נושא אחר. נאמר שמילים אלה כתובות על הגלמים עצמם, אבל ההתקרבות על מנת למצוא זאת עשויה להיות מסוכנת מאד. הג'ינים והאפריטים מכירים גם הם את שפת עיר הנחושת, ומכירים את קסמי האזור הנידח. יתכן שהם קראו את המלים שעל פרשי הנחושת ושניתן יהיה לשכנע אותם לגלות.

שקי האוכף הקסומים (B): לא מזמן, דייג עני ממישור החוף הניטיי, משה מנורה אטומה ברשתו. הוא פתח את המכסה ושחרר ג'יני שנתן לו את שקי האוכף האלה כתגמול, שמהם ניתן למשוך סעודה ענקית שלוש פעמים ביום. איכות האוכל היא כמו על שולחנו של הסולטן - כך אומרים.

משחק: הד"שים מועסקים ע"י אציל וניתן להם סכום כסף כדי לקנות את השקים מהדייג. הד"שים מגלים את זהותו ואת מקום מושבו של הדייג (דרך משרד המיסוי, מספרי סיפורים ורכילות מקומות) ומבקרים אותו, והוא מספר להם שבנו הצעיר גנב את השקים ונעלם. הדייג ואשתו מתחננים לפני הד"שים שימצאו את בנם, ויגידו לו לשוב והכל יסולח לו.

הילד, פסיכי במקצת, משויץ ומראה את אוצרו באשר הוא הולך, ובכך משאיר עקבות שהכל יכולים לעקוב אחריהם. קבוצת שודדים שאינם חכמים בהרבה מגמדי מחילות, שומעים על אוצרו ומצליחים על אף טמטומם ללכת בעקבותיו ולחטוף אותו, והוא מוחזק עתה במבצר השודדים עד שניתן יהיה לשכנע אותו לגלות את מילות ההפעלה של שקי האוכף.

הד"שים צריכים למצוא את השודדים הרעים ולהציל את הילד ואת שקיו, להשיבם לדייג, לקנות את השקים מהדייג בסכום נאה ולהציגם בפני מעבידם, ולקבל פרס ושבח ביד נדיבה.

אבני החן היוניות (X): הקוסם התיאטי מהמאה ה־III, מקרודורוס, העניק לכל אחד משׁשת נושאי כליו הנאמנים ביותר, אבן חן מיוחדת. לאבני החן יש את התכונות הבאות: רפוי וקריאת מחשבות (כמו הכוחות היחודיים של חרבות קסומות, ספר הכללים למתקדם, עמ' 60) והחזרת לחשים (כמו עם טבעת הקסם, ספר הכללים למתקדם, עמ' 62). אלה שיש בידיהם אבן חן כזו יכולים גם לתקשר בטלפתיה עם המחזיקים באבן חן אחרת (טווח: 1500 ק"מ).

מקרודורוס היה בעל אבן־החן השביעית והראשית, שהיו לה תכונות כמו לאחרות ובנוסף לכך, היכולת להקסים את נושאי אבני החן האחרות, ובכך להבטיח את נאמנותם.

שלושה מנושאי כליו של מקרודורוס נעלמו בהגנה על הקולוניות התיאטיות לפני שמונה מאות שנה ואבני החן שלהם אבדו. מקרודורוס הוצא להורג בעוון בגידה במאה הרביעית; אוצרותיו הוספו לאוצר המדינה ע"י הקיסר. שלושת נושאי הכלים שהיו בחיים נעלמו מהשטח כדי שלא יקשרו אותם עם בגידתו של מקרודורוס.

לא מזמן, אבן החן הראשית של מקרודורוס נמצאה ע"י פוליביוס, אחד משרי הכישוף של הקיסר, שגנבה מאוצר המדינה. פוליביוס משחק עם אבן־החן ומקוה להחזיר את כוחותיה בשליטה על אבני החן האחרות והאנשים שהם בבעלותם.

משחק: שלושה ילארים מחזיקים כיום באבני החן. הרפתקן (אולי ד"ש) המתמצא בכוחות הבסיסיים של אבן החן ומשתמש בהם; קוסם, המרצה באוניברסיטה של ילארום וחבר במועצת המטיפים, המכיר את כוחות אבן החן אך לא משתמש בהם ובנו של אמיר שאינו יודע דבר על כוחותיה של אבן החן המשובצת בפגיון האישי שלו.

לפתע אנשים אלה מתחילים להתנהג באופן משונה. אחד נעלם. אחד מתנהג מוזר ומספר על קולות שהוא שומע, נשפט כלא שפוי ונלקח לבית חולים. אחד מואשם בבגידה ונמצא בכלא.

זר מתיאטיס מגיע. הוא טוען שהוא מבין את המיסתורין שבאבנים אלה מכיוון שהיתה לו אחת. הוא מספר את סיפור מקרודורוס, פוליביוס ואבן־החן הראשית. אבני החן מוכרחות להמצא ויש להשמיד אותם, או שפוליביוס ישלוט בנשאים אותם ויכופף אותם לפי רצונו.

לרוע המזל, האבנים החסרות נעלמו. הזר נרצח באופן מיסתורי. הד"שים צריכים למצוא את אבני החן ולהשמידן או, רצוי יותר, למצוא את פוליביוס ולהשמיד את אבן החן הראשית.

זה יכול להתפך לרשת מסובכת של תככים עם קבוצות בעלות נטיות ומוטיבציות שונות מנסות להשיג את האבנים היוניות ואת הראשית האחראית. פוליביוס ואבן החן הגדולה יכולים להמצא בתיאטיס, או בילארום יחד עם שלושת המחזיקים האחרים.

טבעת חותם הזהב של אל־קלים (CM): טבעת זו, שצורפים גמדים עבדו עליה ומכשף מקיסטני הוסיף לה קסם, שימשה את אל־קלים לכליאת אפריטים שלוחי־רסן בתוך בקבוקים. האפריטים חייבים להכנס לבקבוק בפקודתו של נושא הטבעת. אם הכלי (בקבוק) נסגר מיד וטבעת החותם מוטבעת בסוגר, האפריטי אינו יכול לצאת עד שישבר הסוגר (הפקק).

אפריטים מכירים את טבעת החותם הזו ופוחדים מאד מהיקלעות לבקבוק. כדי להמנע מכך הם מוכנים לשרת את נושא הטבעת. תנאי השרות המוצע תלויים בעורמה ובזדון של האפריטי שהוא כשלעצמו משרת בוגדני ורשע.

משחק: טבעת החותם נמצאת בבעלות מועצת המטיפים. היא ניתנת להלואה לגיבורים צדקנים בזמני משבר רוחניים או לאומיים או במסעות צליינות קדושים ומיוחדים במינם. אלה החייבים להגיע למישור האש - יכולים לבקש ולעתים לקבל את הטבעת כדי שיוכלו לעשות עסקים עם האפריטים שיפגשו.

עובדי האש המגית רוצים את הטבעת ועלולים לגנוב אותה, או לערוך מארב ולחטוף את נושאה. חטיפה כזו של נכס קדוש מצדיקה התכנסות לנשק של כל מאמין אמיתי.

הכוחל הצהוב (B): כוחל הוא צבע איפור שמנוני לעיניים. אלכימאי רשע מצא נוסחה ההופכת מתכת פשוטה לזהב והחביא זאת בכך שעשה את הכלי דמוי כלי איפור של אישה. המזל הכה בו חזרה כששוליה במעבדתו טעה וחשב שזהו באמת בקבוק כוחל ומכר אותו לאישה.

משחק: אלכימאי שוכר את שרותי הד"שים להשיב לו את כלי הכוחל שהוא טוען שנגנב ממנו. הכסף המוצע הוא בסכום גבוה, אך האלכימאי מסביר שבתוך הכלי היתה עסחה מיוחדת העוסקת בחומרים שהוא משחק, ואשר יקרה לו מאד. שוליה שלו, מפוחד ופצוע מספר לד"שים בגמגום כיצד נראית האישה (הגנבת), בגדיה, המבטא שלה וכלי הכחל - מה צורתו.

האישה יכולה להמצא אם מחפשים בעיר. כששואלים אותה, היא מתעקשת שקנתה את הכלי בשם איש אחר שבקש ממנה לקנות כלי כוחל בעל תאור ספציפי מהאלכימאי. היא לא ראתה אם האיש מימיה לפני המקרה ולא מאז, והוא שלם לה 200 דינרים, בעוד התשלום בעד הכחל היה 2 דינר בלבד.

מכשף שלמד מאחד משוליותיו של האלכימאי (מרגל תמורת כסף) על מחקר הפיכת המתכות לזהב ועל הכוחל הצהוב. הוא בקש מאישה אחת שתקנה לו את האיפור. עכשיו המכשף מנסה לחזור על התהליך על מנת להבין את הכחל.

הזהב המופק ע"י הכוחל הזה הוא מקולל וגורם לאדם שבבעלותו להיות רודף זהב, ולרצות להשיגו בכל מחיר.

הרפתקאות רבות יכולות להתפתח מרקע זה:

1. הד"שים מוצאים את המכשף, מחזירים את הכוחל ומקבלים כסף. לעולם אינם לומדים את התכונות של הגילוי.

2. הם מריחים משהו מסריח לגבי האלכימאי וחוקרים אודותיו. הם מגלים על מחקרו המדהים באלכימיה ואוסרים אותו על מגיה שחורה. הם עשויים לרדוף אחרי המכשף והכוחל הצהוב, או לא.

3. הם מוצאים את המכשף, המספר להם מה עושה הכוחל באמת, ומציע להם לשתפם בעסק. הם מתלהבים, מקבלים תשלום בזהב מקולל, ומצטערים מאד, או לוקחים את הכוחל למרות הצעת המכשף, וחוזרים וחוקרים בכבוד את סיבת השקר של האלכימאי. אם אינם מרוצים מתשובותיו, הם יכולים לחזור לסצינה (1).

(צורה אלטרנטיבית של הכוחל הקסום: מריחתו על העינים מאפשרת לראות מישורים יסודיים כפי שדמות אסטרלית רואה את המישור הראשוני).

חרוז השכחה (M): לכל אחת מפאות חרוז זה יש את הכח להדחיק, למחוק או לדכא את זכרון הכשפים האפלים, השחורים והאמונות של האימפריה הניטיית. אלה העוברים במרחק 20 ק"מ מהמכשיר מצליחים בגלגול הצלה כנגד קסמים ב־20־ עונש או שכל הידע בדבר האימפריה הניטיית נשכח.

צוות של בני־אלמוות שמו את התאזאם הזה (החרוז) עמוק תחת האדמה, בהריסות הקברים הניטייות המלכותיות ליד סורא־מרךרא. המכשיר נוצר ביד האיש־הזקן־מהים, הגטול וזפיר, בני־אלמוות מסורים שקיוו לחדש את האיזון שהופר בהתערבות הישירה של תנטוס (ועמיתו הסודי קורונה) בעסוקי האימפריה הניטיית.

משחק: תכנן חפץ זה לפרטיו רק כששחקניך מוכנים לאתגר מול בני האלמוות. מציאת חפץ זה היא מטרתם של שני סוגי רשעים במערכת: המגים (עובדי האש) הרוצים להקים מחדש את עבדת יסודי האש וברימור הגולה האלפאטי, המחפש את החפץ כחלק ממסעו בדרך הפראגון, בעקבות האלמות.

בני האלמוות שהניחו את התאזאם יכולים לערב ד"שים בהגנה על החפץ כנגד סוכני שני הרשעים שפורטו. הד"שים בדרך כלל אינם מודעים מהו החפץ שעליו הם מגינים. הידע לא יכול לעזור להם ואין צורך לקחת סיכון שהמידע הזה יפול לידיו של האויב.

מישור הספירה השמימי (CM): תאזאם פחות ערך זה מאפשר צפיה ותקשורת עם המישורים היסודיים והמישורים החיצוניים כפי שכדור בדולח מאפשר צפיה וקומוניקציה במישור הראשוני. הצופה יכול לשוחח עם הנראים, אולם התאזאם מקולל. בגלגול הצלה כנגד קסמים בעונש 10־, צפיה או דיבור עם מישור אחר גורמים לאסון במישור ההוא כמו הצפה, רעידת אדמה, סופת אש או טורנדו הגורמים אסון מפחיד גם במישור היעד וגם במישור בו נמצא הצופה.

משחק: כל מערכה צריכה שיהיה לה לפחות חפץ קסום אחד שהוא רק צרות. החפץ הזה כולו חומר נפץ. ד"שים המשחקים איתו מוצאים עצמם עמוק כל־כך בבוץ עד שלשה"מ מספיק קרסים להרפתקאות נוספות לתקופה של שבועות.

מישור הספירה השמימי נמצא באזור הנידח, במגדל בין אוצרות הקסם של אישטחר, מכשף מקיסטני רב־עוצמה אך תמהוני. רק דמויות מדרגות גבוהות יכולות לחדור דרך הגנותיו הקסומות המוזרות ולהתמודד מול שומרים משונים שנקראו ממישורים רחוקים.

ברגע שנכנסו, מגלים הד"שים שאישטחר איננו נמצא. הם חופשיים לשוטט ולהתערב בעסקי הקוסמים. אם דמות נוגעת במישור הספירה השמימי, היא מפעילה אותו, ויוצרת קשר עם מישהו ממישור אחר, וסביר להניח שיוצרת הרס נוראי בשני המישורים.

המגדל הוא בלגן גדול. אישטחר מתרגז מאד, אבל מאפשר באדיבות לד"שים לעשות לו טובה. אם יצליחו לשרוד, הצדדים הנפגעים במישורים האחרים יתרגזו באותה מידה ומיד יעלו במוחם טובות קטנות שהם רוצים כפיצוי. הם יכולים להעסיק את הדמויות לתקופה לא קצרה.

ואם הם כן מצליחים לגנב את מישור הספירה השמימי, סוכניו של ברימור מגלים זאת ובאים לחפש. (ראה את הסיכום אודות ברימור בקירקוק בחלק על דב"שים חשובים).

אגדות להרפתקאות ילאריות

הרעיונות הבאים יכולים להיות מפותחים להרפתקאות במערכה ילארית. האות שבסוגרים אחרי כל כותרת מציגה את דרגת הדמות הרצויה, אבל רבות מההרפתקאות ניתן להתאים לדרגות נמוכות או גבוהות יותר של דמויות.

המערה הקסומה של אלאדין (מתחיל)

מכשף מקיסטני רשע המחופש למספר אגדות זקן מתקרב לד"שים עם סיפור על אוצרות חבויים במערה קרובה. "אני בקושי יכול ללכת, אני צריך אתכם אנשים צעירים, חזקים לסחוב את האוצרות דרך תעלות וניקבות חזרה לפני האדמה".

הד"שים נלקחים לדלת מלכודת תבויה במדבר. משהו משורבט עליה בשפה לא מוכרת, אבל האיש הזקן פותח אותה בקלות אחרי שהוא מקשקש כמה משפטים "חלק מהאגדה... אתם יודעים". הד"שים יורדים לתוך המערות, והאיש הזקן סוגר את הדלת אחריהם. הדלת נעולה בלחש ואין הם יכולים לברוח! האיש הזקן מבטיח לשחררם רק אם הם יביאו לו את האוצרות הבאים. (לחשי "פריצה" עוקבים פותחים את הדלת, לשיקול דעתך.)

המערה מכילה את הנפלאות הבאות:

* חדר שרצפתו זהב, יהלומים נוצצים מקירותיו וערמות אבני־חן בכל מקום. אישה יפה נכנסת, הבושם שלה ממלא את נחיריך. אם אתה נכנס לחדר אתה מתעלף ומוצא עצמך מחוץ למערות. עברו שבועיים והאיש הזקן אינו נמצא בשום מקום.

* חדר עם בור בו בוערת אש. במרכז הבור צומח עץ, ענפיו מכוסים אבנים יקרות. כדי להגיע לאבנים עליך למצוא שיטה לעבור את בור האש מבלי להפגע.

* אפריטי פותח שער שמאחוריו אתה רואה מאות אנשים קשורים לקירות וערמות של אבנים יקרות על הרצפה. "אתה יכול להשאר רק 5 דקות" אומר האפריטי, "ועליך להביא לי (או אם אתם כמה - כל אחד מכם) 100 אבנים יקרות, או שלא אתן לכם לצאת" האנשים הכבולים צועקים ובוכים שישחררו אותם.

אם הד"שים עושים כפי שאמר האפריטי אך לא משחררים את האנשים, כל אחד מהם יכול לברוח עם 1000 דינרים באבנים יקרות, אבל האסירים מקללים אותם והם נשארים עם הקללה. אם הם משאירים את האבנים ומשחררים את האסירים, האסירים הולכים אחריהם בנאמנות. בעזרת המנהיג שלהם, כהן, הד"שים יוכלו לעבור ולברוח מהאפריטי.

* אולם אוצרות רחב וקסום. ד"שים הנכשלים בגלגול הצלה כנגד לחשים, נעשים רודפי בצע אובססיביים, ומסרבים לצאת עד שיוכלו לקחת עימם את כל האוצרות. צריך להתגבר עליהם או להטעות אותם (טריק) לעזיבה בדרך כלשהי.

* לוחם ממתכת עם קסדה אדומה עומד מולכם. "אף אחד לא יעבור, חוץ מזה שיביס אותי בקרב נשקים". יתכן שנשק רגיל לא מזיז לו, אבל מים שורפים אותו כאילו היו אש (הקסדה האדומה היא סמל לעובדי האש המגית, והשומר הוא יצור אש יסודית קטן ששינה צורתו).

ברגע שהד"שים בחנו את המערות, עליהם לברוח. המכשף מחכה בדלת היחידה, ומסרב לפתוח אותה אלא אם ישבעו בשם אל־קלים לתת את כל האוצרות שהם נושאים. דמויות יכולות להשתמש בתבונה, בכח או בחפצי קסם שמצאו כדי להתגבר על המכשף ולברוח.

עמק היהלומים (לכל הדרגות)

על פי השמועה, העמק נמצא למרגלות הרי האלטן־טיפ, באזורי הספר שממערב לצ'סיפון. הרפתקן אגדי בשם סינבד חזר מהעמק, כך אומרים, עם אוצר ענק של יהלומים.

העמק עצמו הוא בעצם מכתש עמוק, המוקף במצוקים גבוהים. ניתן לראות יהלומים מנצנצים באור היום למטה, אבל רוק ענק מקנן בקרבת מקום, בפסגת אחד המצוקים ואינו מרוצה מנוכחות הד"שים. על הד"שים לרדת במצוקים בזמן שהם מתגוננים מהתקפותיו של הרוק.

בעמק מתחת, מה שנראה כיהלומים הם בעצם רק אבנים דמויות זכוכית. אבל, במערות למרגלות הצוקים ישנם כמה יהלומים אמיתיים המתגלגלים בין האבנים.

עמוק בתוך המערות נמצא אוצר היהלומים. כמו כן במערות וביניהן יש נחשים מכל הסוגים, וגזע של נחשי ענק. נחשי הענק הם רבים ומסוכנים מדי (ממיתים) להתגבר עליהם בעזרת קבוצה קטנה של דמויות מדרגה נמוכה.

אבל, באחת המערות יש איש זקן, שדעתו נטרפה עליו בשנות בדידותו הארוכות. אם הד"שים נחמדים אליו, דעתו חוזרת והוא מגלה מעבר חבוי המאפשר לד"שים להמנע מרב הנחשים הקטנים יותר. אם עולה בידם להתגבר על הנחש הענק שנמצא בחדר האמצעי, הם יכולים להוציא אוצר ענק של יהלומים. אח"כ הם צריכים לטפס אל מחוץ לעמק, עם משא האוצר שלהם ועם הזקן החלוש עליהם.

אם הם מצילים את הזקן, הוא מגלה להם שהוא בעצם שליט שהודח, של עיר קרובה ומציע להם תארי אצולה אם יעזרו לו לשוב אל כס השלטון ולסלק את השליט הנוכחי שחתר תחתיו.

הפרעה בבזאר (מתיחל, מתקדם)

בעוד הד"שים עושים דרכם ברחובות, הם נתקלים בזוג זקנים מקיסטנים שכבימול מתווכחים עם איזה סוחר אלסיאני. המקיסטנים נראים מבוהלים למדי ואינם מדברים הרבה אלסיאנית. קהל מתאסף והסוחר עצבני, צועק על הזרים הטפשים ש"העליבו אותו ובזבזו את זמנו". בתוך כל המהומה, מתנגש המקיסטני בטעות בסוחר, שברוב כעסו מעיף את הזקן לרצפה. המתקהלים מתחילים לבעוט בזקן ולהציק לזקנה.

פתאום נעמד קוסם אטנגרי ומגן על האיש הזקן, גלימותיו מעידות על מיומנויות הקסם שלו. הסוחר נחרד אך גאותו אינה מאפשרת לו לחזור בו. המקיסטנים מבוהלים עד מות, ובוכים וצועקים בלשונם הם. האטנגרי הזועם עושה רושם שאינו דובר אלסיאנית בכלל אבל מוכן לשחרר את לחשיו ההרסניים ביותר בתגובה להתגרות הקלה ביותר.

רק התערבות של הד"שים תמנע הפגנה הרסנית בה עשרות עשויים להֵהרג. פגיעה בקוסם האטנגרי, אורח של האצילות החשובה, יכולה להגמר במשבר דיפלומטי. הד"שים יכולים להתערב פיזית, בעזרת לחשים או מילולית. אם הם יכולים למנוע נזק נוסף למקיסטנים מבלי לגרום להפגנה, הם עשויים לזכות בידידותם של בני הזוג הזקנים והמכשף הזר והחשוב.

אגם הגונים הרבים (מתקדם)

ד"שים המטיילים בגבולות נתקלים לפתע בסערה מיסתורית. הרוח שורקת, אורות מנצנצים, האויר כמו טעון וקולות מוזרים לוחשים בשפה לא מובנת. כשהסערה שוככת, אגם, המשקף את האור בשלל צבעים מנצנצים, מופיע לפניהם. מעבר לאגם ישנו מגדל גבוה.

האגם מכיל מאות דגים מכל מיני גונים וצבעים, והם מדברים! הם מספרים על שליטם המוחזק בשבי אצל מכשפה רעה במגדל. הם מתחננים לפני הדמויות שישחררו אותם ואת השליט שלהם מכישופי המכשפה.

המגדל מלא בהמון שומרים קטנים. בכלא הנסיך מיואש, פלג גופו התחתון הפך לאבן בידי המכשפה. הוא מספר לדמויות על המכשפה, היא גרה בעלית הגג במגדל (קs8, מתמחה בלחשי שנוי־צורה). אם ניתן להרוג אותה או לגרום לה בלי לשים לב שתבטל את כישוף הנסיך המאובן, האגם יהפוך לעיר קטנה, הדגים לתושביה והנסיך יגמול בכל לבו לד"שים על פעילותם.

מקצה שלושת הכתרים (מתקדם, מומחה)

האמיר של דיט'סטניה מקבל דיווחים תכופים של פשיטות של מפלצות על השיירות והישובים ברמות הדרום מזרחיות, ולכן מצווה על הוזיר הראשי שלו לפתור את הענינים, או שיערוף את ראשו. הוזיר הראשי מציע להקים סדרת מאחזים לאורך נתיבי השיירות. כדי לבחור אנשים מתאימים לקבל על עצמם את המאחזים ואת התהילה והשם הבאים יחד איתם הוא עורך מקצה תחרותי. שלושת הזוכים יקבלו כל אחד מאחז ואת שאר ההטבות.

מבחר לא מבוטל של גיבורים ושל רשעים מופיעים להתחרות במקצה. רק שני מתחרים מתוך כל השאר, מגיעים לדרגתם של הד"שים. אחד הוא צעיר, אולם מטובי אבירי ורד המדבר, האחר הוא זר מסתורי, אבל בלתי מובס.

המיקצה בנוי כך שלפחות דמות שחקן אחד והזר המיסתורי זוכים בפרס המאחז. האמיר מספק תמיכה ולחשי מים כבסיס למאחזים ובתמורה המחזיקים באדמה מתחייבים להגן על נתיבי השיירות, לבנות נקודות תצפית ולהציב קבוצות חמושות כנגד פשיטות של מפלצות, ולספק עזרה צבאית, אם יש התקלות או חדירה של מפלצות מארצות אחרות. ד"שים יכולים לפתח את המאחזים שלהם לפי הצעות הספר למתקדם, בנית מבצרים ופרסים להשגת מתישבים וחיילים שיגנו על השטח החדש.

בינתיים, הזר המוזר נאשם בבגידה ונאלץ לעזוב את המאחז שלו. הזר, סוכן תיאטי מחופש, שנתמך ע"י קבוצה של מכשפים, חותם על חוזה עם המפלצות הפושטות, טוען לבעלות על השטח כולו בשם שבטי המפלצות, ומציג עצמו כמגינם, ובכך עוצר את תנועת שיירות ממזרח־למערב עצירה מוחלטת.

האמיר מצווה על הד"שים לשים מצור על מאחזו של הבוגד ולהרגו. ניתן לביים זאת כמערכה צבאית בחלקה (מורצת עם "מכונת המלחמה") וסדרות של משימות אישיות לדמויות השחקנים כמו תקיפת המאחז בערמומיות, או אמבוש על המפקדים של המפלצות, או התקפה אוירית על צוות המכשפים, לדוגמא.

עיר הנחושת (לכל הדרגות)

הסולטן מכנס את הד"שים ומציג בפניהם אתגר - המשימה למצוא את עיר הנחושת האגדית. העיר, שהיתה העשירה ורבת־העוצמה שבערי העולם, קוללה בידי בני־האלמוות בגלל הגאוה והחוצפה של שליטיה ושל נתיניה.

ראשית, יש למצוא פרש נחושת ואת מלות הפקודה שיאפשרו לרתום אותו לשרות הד"שים. הפרש מוביל את הד"שים דרך מדבר נידח, אדמה מורעלת וחשופה, לעיר רחוקה, קבורה חציה באבק הדורות. השערים נעולים ומסוגרים. לוחות שיש קבועים בחומה ליד

השער, ומזהירים אנשים מחטא הגאוה. (לוחות אלה, הכתובים במלותיו של סולימן אבן נסיר, מספר האגדות הנודע, מזכים בבונוס של 20+ על סיפור אגדות כשהד"שים חוזרים אל הסולטן).

לחשים המבוצעים על השער הנעול, מוטלים חזרה על הקוסם/כוהן כלחשים הרסניים מעוצמה דומה. לחש שמירה בקצה החומה, גורם לאלה המטפסים או עפים מעליה לזרוק עצמם חזרה לרצפה מחוץ לחומה. רק הפרש יכול לפתוח את השערים ומוכרח לקבל פקודה ברורה ומדוייקת לעשות זאת.

בפנים, עומד פסל של שד מאבן על במה מוגבהת ועיניו עצומות. לפני השד עומדים פסלי אבן רבים בתנוחות שונות. השד פוקח עיניו, ואלה הנכשלים בגלגול הצלה הופכים לאבן. אם השד נרצח הד"שים שהפכו לאבנים חוזרים לחיים ושאר הפסלים הופכים לעפר ואפר.

בכל העיר הגדולה אין נפש חיה אחת, אבל בחדר כס המלכות שבארמון, ממתינה מכשפת מקסימה. היא עושה סימן והכל משתנה. הדמויות "מתעוררות" לתוך עיר רועשת, הומה אדם. הם חזרו אחורה בזמן. אף אחד לא מדבר את שפתם או מזהה את לבושם היהודי. רק מכשף מהעיר יכול לעזור להם לחזור לתקופתם. בעוד המכשף מפליג במלות הקסם, הוא הופך לאבק וחדר המלכות עם הבחורה מופיעים לפניהם. היא עושה סימן ושוב הכל משתנה.

הדמויות עומדות כעת לפני השער. פסלים מכל צד נושאים את פניהם של הדמויות. כשהם נוגעים בשער, השער מתמוטט ונופל. בפנים יש גן עדן בלתי אפשרי עם ג'ונגל ירוק וחיות טרף המחכות בשקט לציד הנורמלי שלהם. לבסוף מברך אותם אריה מדבר שלוקח אותם לחדר הכס המלכותי בו הם רואים שוב את הבחורה היפה. היא עושה סימן ושוב הכל משתנה.

הדמויות מתעוררות לפני השער שהתפורר קודם למגעם. הג'ונגל נעלם והאדמה מוצפת בשלדים ואנשים ונשים משונים תועים בכל הכיוונים, מוכים במגיפה.

אם הדמויות נכנסות שוב לתוך העיר, הן מוצאות את חדר המלכות הפעם לא עם בחורה יפה אלא עם נחש ענק שהוא הצורה האמיתית של היצורים המגינים על העיר. סביב הנחש מונח אוצר מדהים.

אם הדמויות הורגות את הנחש, הן יכולות לקחת את האוצר ולעזוב. כשהן חוזרות לעולם התרבותי, נהפך האוצר לאבק.

אם הן מדברות בנימוס עם הנחש, הוא מזהיר אותן מחטא הגאוה והחוצפה, ומספר להם שהאוצר המדהים בערכו חבוי מעינים מלאות גאוה, וצורתו ענוה ביותר. זהו רמז לחיפוש בחדר כס המלוכה למציאת האוצר. דלת מלכודת מתחת לנחש מובילה לאוצר. רק אם הדמויות מבקשות בנימוס מהנחש לזוז כדי שיוכלו לחפש יגלו את האוצר.

האוצר מתגלה כחרב מדהימה בנרתיק עור. החרב עצמה צנועה ופשוטה. נרתיק העור הוא בעצם האוצר. זהו נרתיקו של אל־קלים בו היתה מונחת חרב הברק. בפקודה נכונה, יוצר הנרתיק שוב את חרב הברק שתופיע ותלחם כלוחם בדרגה ה־20.

האדמה המעורפלת (מומחה)

הד"שים חוקרים הפרעה במדבר. הם עולים על תל ורואים לפניהם מלחמת קסמים עצומה. מחילות־תולע עפות בשמים, ומפזרות יסודונים שונים ממישור האש היסודית על פני השטח. חיות פשוטות ואצילות הורגות אלה את אלה לעיני הדמויות כששני צבאות אפריטים רואים אחד את השני מקצוות השדה המנוגדים ושולחים חצים קסומים מפחידים השורקים וחותכים את האויר לבחון את הגנותיהם של בני מינם. האדמה רוקדת וזעה בעוד צבאות עוברים הנה והנה בין הכוחות המנוגדים.

דמויות הגיוניות מסתובבות לברוח משם בעוד אפריטי קטן מתכופף מעל ראשם וצורח ומאחוריו שובל עשן, ונמרח על המדרון שמאחוריהם. האפריטי קם, מנקה עצמו, מבחין בדמויות ומסתכל בהם במבט מזלזל. "אתם אמורים להיות הגיבורים שדהיש מחכה להם. בואו, אין זה רעיון טוב לגרום להוד מעלתו לחכות". אם הד"שים אינם משתפים פעולה, קהורט, "מארחם", שורק וצוות אפריטים מגיע להיות משמר הכבוד של האורחים. הדמויות מובלות דרך שדה הקרב. קהורט שומר עליהם מרוב השפעות הקסמים אבל חלקם קרובים מאד וכמעט פוגעים, והדמויות מתחילות לחשוש.

קהורט מוביל את הדמויות לשביל צדדי מאחורי שדה הקרב, מנפנף לשלום ומשאיר אותם שם עם השומרים האפריטים, השומרים לועגים ומציקים לדמויות, מנסים לגרום להם לעשות משהו דבילי (אם הד"שים לא עומדים על זכויותיהם וכבודם, או מנסים לפחות, יהיה להם קשה יותר לאחר מכן עם האפריטים).

לבסוף קול רועם עולה מהשביל ומבקש מהם להכנס. אם הדמויות סבלו בשקט קודם את הטיפול המילולי הפוגע, הרי שכעת הם נדחפים הצידה והאפריטים צועקים "הגיבורים להם חיכית, אדוננו הרם. איכס איכס" אם הדמויות קוראות תיגר על השומרים, הם חוזרים כמעט מיד לסדר, ומתנהגים בנימוס ובכבוד.

דהיש, דוכס האש, עובר לעסקים מיד "יש טובה שאני צריך מכם. אני רוצה להשפיל את המתחרה שלי, הדוכס גוברו. אני מתכוון לשלוח אתכם למחנהו עם הודעה. אני רוצה שתציגו את עצמכם כבני אלמוות במסוה אנוש, ושאתם עובדים בשבילי, ושאתם תורידו את ראשו אם הוא לא משתחוה מיד לרגליכם ונשבע נאמנות נצחית לי, הדוכס דהיש."

הדמויות יכולות להתנגד. דהיש הוא נימוסי מאד, אבל הוא מתעקש על קבלת הצעתם הנדיבה של הדמויות לעזור לו.

"אח, ומשהו נוסף. כדי שהחרפה שלו תהיה מושלמת, לאחר שגמר להשתחוות ולהכנע, תודיעו לפני כל אנשיו שרק עבדתם עליו ושאתם חבורת בני אנוש רגילים, אבל ששבועתו עומדת בעינה, ושהוראתי הראשונה היא לאפשר לכם, האנשים החכמים, לעזוב את מחנהו ללא פגע."

הדמויות יכולות להמשיך להתנגד אבל דהיש מבטיח להחזיר להם בכך שישיב להם טובה יום אחד, והוא מודה להם שוב על שהתנדבו לעזור לו ומציע להם להתחיל לנוע לפני שיקרה להם משהו לא נעים. "משוחררים!".

קהורט נמצא שם, מחכה ללוות אותם למחנה גוברו. צעד מוטעה אחד והם נמצאים עמוק בבוץ הכשפים הזה.

בעצם זוהי משימה לא קשה, אם הדמויות אמיצות מספיק. גוברו מפחד עד מוות מבני־האלמוות, ואינו חכם מספיק כדי להבין שבני האלמוות לעולם לא ישפילו עצמם ויעבדו למען דוכס חסר ערך כמו דוכס אש יסודי זה וברגע שהוא ישבע למלא את מה שאומר דהיש, הוא לא יכול לחזור ולסרב לעשות את מצוות אדונו הידוע ללא סכנת עונש משליט היסודונים של מישור יסוד האש. אבל, גוברו יעשה הכל לשכנע את הדמויות שהוא יצלה אותם ברגע שהוא מבין שעבדו עליו.

המקוס המת (לכל הדרגות)

הקרב בין תנתוס והסנדקים בני האלמות נערך באזור מרוחק של רמות ניטייה. בהגנה הנואשת שלו, תנתוס פתח וקרע מחילות־תולע למישורים רבים וקרא אליו את רבבות בני בריתו היסודונים. המקום בו נערך הקרב ידוע עכשיו רק לאנשי השבטים הניטיים המדורדרים. המקום המת, כפי שהוא ידוע באגדות שבעל־פה הוא טאבו. אסור לדבר עליו או לבקר בו מבלי לעורר את כעסם של בני האלמוות. המקום המת עצמו נמצא על אדמה לא טובה שנסחפה לשם מדיונות החול. לעתים הדיונות מוסטות והזועה שנגרמה בקרב נגד בני־האלמוות נגלית לאור יום. שריפות, שטפונות, רעידות אדמה וסערות הפכו את האדמה למיטת סלעים, גרמו לה להשטף כמים, להתפוצץ כגז, להתפרק לחתיכות קטנטנות ולחזור להיות חלקה כזכוכית מחילות שליטשו אותה בעברם עם הרוח.

מרכז האזור הזה הוא אזור מכתשי מאד, מצופה זכוכית בקסמי בני האלמוות. יריבי תנתוס יצרו את הקערה הזו כדי לסגור מחילות־תולע, ובכך לנתק את תנתוס מבני בריתו החוץ־מישוריים. כשהקרב נגמר, קערת הזכוכית שימשה כסוללה שלא תאפשר התקפות חוץ־מימדיות אחרות. המכתש התמלא חול ואדמה, אולם שפתו נגלית לעתים בסופות החול.

מסע של קוסמים גלנטורים המלווים במדריכים ילידי המקום, יוצאים בחיפוש סודי אחר מקום אגדי זה. ניצול אחד, יליד המדינה, חוזר בקושי לסורא־מן־רא. "קיראו לי ישמעאל. נשארתי אני לבדי לספר את הסיפור". המגים הגלנטורים התימרו לנסות להתעסק עם הדבר שכיסה את הפצע באדמה שנגרם מהקרב עם בני האלמות. דברים נשפכו מתחת לקצה אחד, והם עדין נשפכים.

הד"שים נקראים לגורלם ע"י נבואה השולחת אותם לסורא־מן־רא לחפש את מספר האגדה ישמעאל. ישמעאל הוא אדם שבור, הממלמל כל הזמן דברים בקשר לקץ, לחטא הגאוה, לטפשות של מעשי האדם, אבל הוא משחזר את סיפורו וניתן לשכנע אותו להוביל את הד"שים חזרה למקום המת.

המסע עשוי לכלול התקלויות קטנות עם שודדים, מפלצות וקוסמים ובני בריתם האלמתים והיסודונים, אולם המאורע העיקרי הוא המקום המת, בו מחילות־תולע עתיקות למישורים אחרים החלו לדלוף מתחת לקצוות המכתש המזוגג. יצורים מוזרים וחיות מעולמות אחרים, נשפכו ומשוטטים באזורים נידחים, ובמקום עצמו, מפלצות רבות עוצמה ממישורים אחרים, מנסות לקרוע את המכסה לגמרי, וליצור נקודת פלישה למישור הראשוני כדי לכבוש את עולמות משחק המו"ד. זה אמור להשאיר את שחקניך עסוקים למספר פגישות.

מסע הצליינות של אל־קלים (מתקדם, מומחה, אשף)

מאמינים אמיתיים מקבלים נקודות הנסיון בנדיבות אם הם משחזרים פרטים ממסע הצליינות של אל־קלים בחיפושו אחר פטרון מספירת הזמן בבקשת האלמות לאורך דרך השושלתן. הנה כמה מהחלקים העיקריים במסע. אחרות יכולות להיות מאולתרות כרצונכם:

יסוד האוניברסיטה הנצחית: כדי להגיע לדרכי האלמות, בנה אל־קלים את האוניברסיטה הנצחית של ילארום, ואח"כ שוטט בעולם כולו ובמישורי הקיום, במנוע סיפרית מקורות, צוות מלומדים, ואגדות ומיתוסים על בני האלמות. מאמינים אמיתיים מודרנים יוצאים מד־פעם להרפתקה (או מלוים הרפתקנים אחרים) להוסיף למקורותיה ולידע שבאוניברסיטה.

מחקר בקסמים ובהאזאמים של מים: ממשיכיו של אל־קלים עדיין מחפשים אחר דרכים חדשות להפיק מים ולהביאם כדי לקדם את פיתוח המדבר שבילארום.

חיפוש אחר מתנות לפטרונים בני האלמות: אל־קלים הציג חפצי קסם, חלקם יצירותיו שלו, וחלקם שאסף בהרפתקאותיו, לזכות באהדת הפטרון בן־האלמות שלו. ממשיכיו ממשיכים לחפש אחר מכשירים שהיו מיוחדים מספיק כדי להבטיח את אהדתו הנמשכת של האיש הזקן־מהים.

שחזור חלקים ממסעו האמיתי של אל־קלים לאיש הזקן מהים: זוהי המסירות העילאית של המאמינים האמיתיים, והיא מזכה בפרסים נדיבים של נקודות נסיון ותהילה. הרפתקאותיו של אל־קלים כפי שהן מתוארות בנחמה כוללות את הבאות:

* אל־קלים חיפש עזרה מהג'יני בהשגת אוצרות מעיר השמים של ענקי העננים.

* כדי להשיג הוראות בדבר מיקום משכנו של פטרונו, האיש הזקן מהים, עבר אל־קלים למישור המים, ועזר להידרקסים המקומיים במערכה שלהם נגד להקות מישור האדמה.

* אל־קלים נסע עם אנשי הצפון בחיפוש אחרי הדנדן הענק, ששמנו מאפשר לנשום מתחת פני המים. בזמן המסע, הוא התמודד עם נחשי ים, פירטים, ורב חובל מרושע.

* **ביציאה** בסירה קטנה לאזור בו ישב פטרונו, אל־קלים נאלץ לעמוד במבחנים שהאיש־הזקן־מהים הציג לו בצורת הוריקן וגל סוחף, שטרפו את ספינתו של אל־קלים והשאירו אותו על אי בודד עד שהוא נחלץ בעזרת ג'יני ידידותי.

* **ביציאה** נוספת לים, אל־קלים הותקף ונחטף ע"י דג־אישים, ונלקח אל ממלכה תת ימית בה שירת כעבד למלך דגי־האישים. אל־קלים זכה באהדת המלך ולבסוף בחופש שלו, ע"י כך שפיקד על צבאות דגי־האישים בכיבוש ממלכת העקרב־אישים.

* בעזרת קבוצת דג־אישים, יצא אל־קלים אל מעבר לרצפת הים, בחיפוש אחרי הר הים, מקום מגוריו של האיש־הזקן־מהים לפי השמועה. אחרי מספר הרפתקאות עם מפלצות ומפלצות בעומק המים, הוא הגיע למרגלות מפתנו של בן־האלמוות.

* האיש־הזקן־מהים הציע סדרת משימות לבחון את ההיבטים השונים באופיו של אל־קלים - כבוד ואמון, מסירות לספירת הזמן וליסוד המים, תושיה בפתרון בעיות, אמץ, עקשנות בפני המנסה להרפות את ידיו, רחמים ונדיבות לב, וחכמה.

* לאחר שאל־קלים השלים את כל המשימות שהוטלו עליו, הוא חזר להר הים שם בקשתו לחיפוש אחר האלמוות על שביל השושלתן והתקבל ברצון ע"י פטרונו, האיש־הזקן־מהים.

קריאה מומלצת

מוצרי מבוכים ודרקונים נוספים

שליט נודי המדבר (X4) ו*מקדש המות* (X5): שני המודולים הראשונים בסדרת נודי המדבר. הרפתקאות כתובות בתרבות לדומה לזו של האמירויות, אבל בקצה השני של היבשת.

חץ אדום, מגן שחור (X10): הרפתקה זו למתקדמים מכילה הרבה מארצות עולם המו"ד בשימוש במכונת המלחמה לטיפול במערכה הצבאית בעוד הד"שים מבצעים משימות דיפלומטיות מיוחדות. נתונים של מכונת המלחמה נתונות להרבה ארצות ממשחקי המו"ד. מפה צבעונית ענקית של עולם המו"ד וחיילי משחק המלחמה מצורפים.

פריטי משחק מו"ד מורחב שניתן להתאים בקלות למערכה הילארית

פרעה (I3), *נווה המדבר של הדקלים הלבנים* (I4) ו*קברו האבוד של מרטק* (I5): מודולים 1, 2 ו־3 בסדרת המדבר המבודד. הרפתקאות אלה מרמה ראשונה קלות להתאמה למערכה הניטיית.

יום אל־אקבר (I9): להרפתקה זו יש אוירה מיוחדת ומפה צבעונית מתקפלת של עיר מדבר דמוית ערי האמירויות.

מקורות משחק יעילים אחרים

לוחמים קדושים של ביל המבלין. הסבר מצוין של אופי התרבויות וההסטוריה של המזרח התיכון ומסעות הצלבנים בימי הביניים. רקע בסיסי מצוין.

ערים של סטפן אברמס וג'ון אברסון. טבלאות לפיתוח פרטי רקע לערים, כפרים ועיירות.

אגדות אלף לילה ולילה של אריק גולדברג. משחק־לוח דמיוני עם אלמנטים של סיפורי אגדות של אבירי ערב. מקור טוב לפנטזיות של משחק תפקידים ולרעיונות להרפתקאות.

נושאים לחפש בספריה

מקור מצוין לחומר למשחקי תפקידים הוא המדור של ספרי נוער בספריה המקומית. ספרי ילדים הם מצוינים לשה"מ ולשחקנים כי הם קצרים, יש בהם תמונות נהדרות, רישומים, דיאגרמות, מפות, וחומר ויזואלי נוסף והם עוסקים בנושאים סנסציוניים שאנחנו מוצאים כמעניינים כמו קסמים, לוחמה, אלים ותרבויות מוזרות ואקזוטיות.

חפש בקטלוג הכרטיסים וזכור את הנושאים הבאים בין השאר:

מצרים (בשביל הניטיים)

מונגולים (בשביל המקיסטנים)

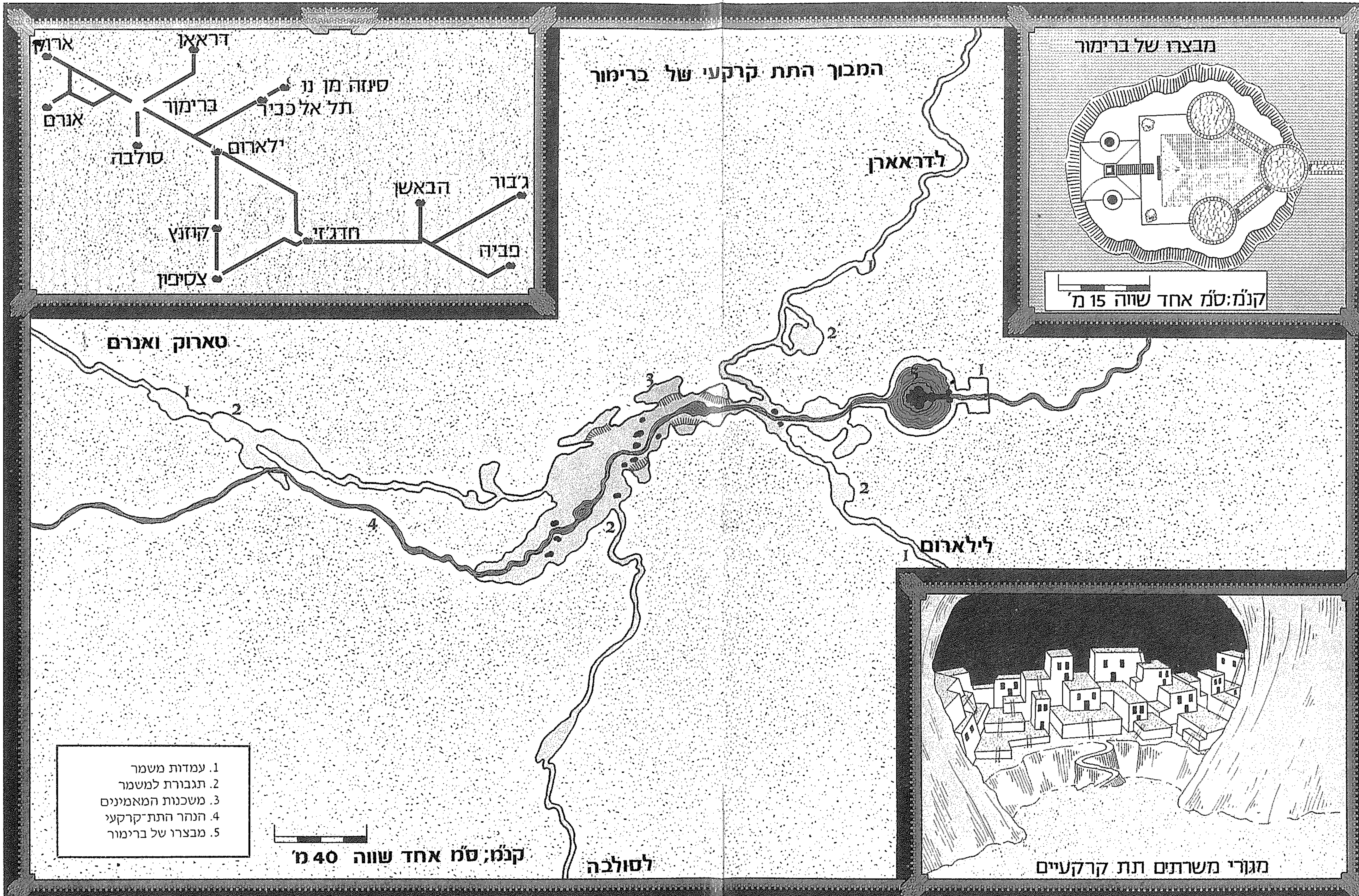
ערבים (בשביל אלסיאנים) - ראה גם מוסלמים ופרס.

הצלבנים (בשביל אבירים ולוחמה במערכה כמו בילארום)

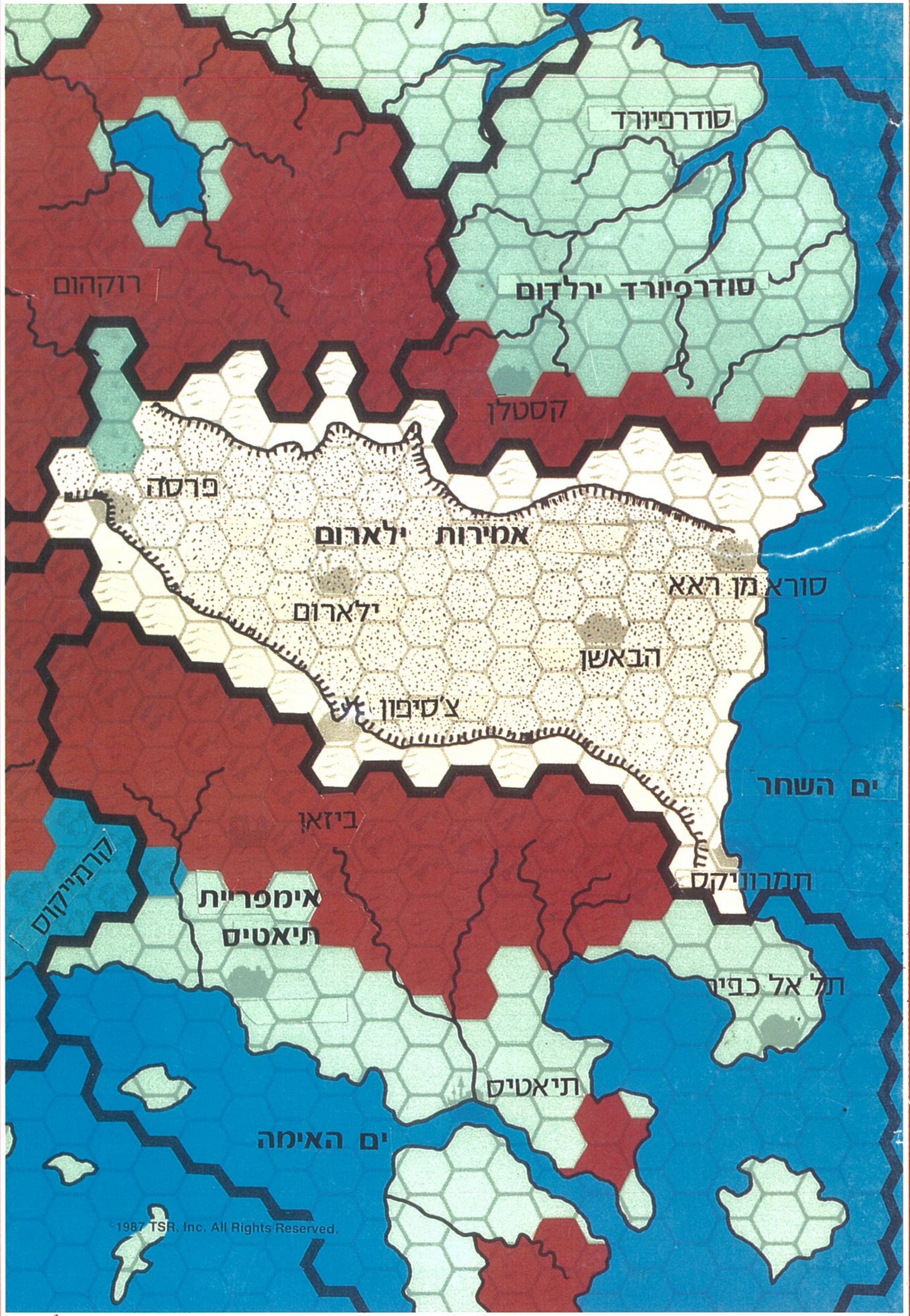
מדבר ומדבריות (לפרטים על אופי המדבר)

הצעה סופית קטנה

סדרת "חולית" של פרנק הרברט, ספרי מדע בדיוני, הם בדיוק בטעם המתאים לאוירת תרבויות מדבר לוחמות, דמויות מרשימות, ואביזרים טכנולוגים מתוחכמים שניתן להתאימם למשחק התפקידים הדמיוני בהרפתקאות ילארום.



דראאן
סינזה מן נו
תל אל כביר
ברימור
אנרם
סולבה
ילארום
הבאשן
ג'בור
קוזנץ
חדג'זי
פביה
צסיפון
המבוך התת קרקעי של ברימור
לדראארן
טארוק ואנרם
לילארום
לסולבה
1. עמדות משמר
2. תגבורת למשמר
3. משכנות המאמינים
4. הנהר התת־קרקעי
5. מבצרו של ברימור
קנ"מ: ס"מ אחד שווה 40 מ'
מבצרו של ברימור
קנ"מ: ס"מ אחד שווה 15 מ'
מגורי משרתים תת קרקעיים



1602

עזר־משחק רשמי

אמירויות ילארום

מאת קן רולסטון

מוצר זה הוא השני בסדרה המהווה חידוש מקורי של עזרים למשחק מבוכים ודרקונים.

מסופקת כאן סקירה מלאה של ההיסטוריה, הכלכלה, הגיאוגרפיה והחברה של אמירויות ילארום. הכפר קירקוק מתואר בפרטי פרטים (לרבות נתונים מלאים ומפה של האזור) כדוגמא לכפר טיפוסי באמירויות.

הפרק הנרחב אודות הרפתקאות באמירויות גם הוא יסייע לשה"מ בהכנת הרפתקאות משלו, ויעשיר את המשחק בהרפתקאות מוכנות.

בנוסף לכל אלו, מצורפת מפה צבעונית ענקית בה מתוארות האמירויות, הערים סורה־מאן־רא וטאמרוניקס, כפר טיפוסי באמירויות וכפר נוודים. מפה זו מתואמת לאלו שבכל הרשומונים בסדרה זו, כך ששה"מ והשחקנים יכולים להניחם זו לצד זו לצורך השוואה או משחק.

סדרה זו של רשומונים מספקת חומר רקע עשיר ומורכב לטובתם של השחקנים ושה"מ כאחד, ואין ספק כי תהווה סיוע רב למשחק.

מיצוב בינלאומי בע"מ
רח' גליקסון 2, תל־אביב 63141
טל': 03־5283882 פקס': 03־5282689